

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO DE LOS SANTOS
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR

Influencia de los Software Educativos en el Aprendizaje de la comunicación oral del
idioma Inglés en las Licenciaturas y Técnicos en Inglés del Centro Regional
Universitario de Los Santos

Trabajo presentado para optar por el título de Maestría en Docencia Superior

Por:
Galástica M., Miriam G.
Céd 8-845-1204

Panamá 2019

Influencia de los Software Educativos en el Aprendizaje de la comunicación oral del idioma Inglés en las Licenciaturas y Técnicos en Inglés del Centro Regional Universitario de Los Santos

Trabajo de investigación presentado como requisito para optar al grado de Maestría en Docencia Superior

Facultad de Ciencias de la Educación

Aprobado:

_____ (Asesor)
Mgter. Narciso Galástica Ruíz

_____ (Jurado)
Prof. Pastor Pérez

_____ (Jurado)
Prof. Alcibíades Medina

PANAMÁ, REPÚBLICA DE PANAMÁ

2019

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a Dios por permitirme tener vida y salud para cumplir una meta más de mi carrera profesional.

A mis padres a quienes les debo todos mis logros.

A mi hermana quien estuvo conmigo durante todo el proceso guiándome y dándome los mejores consejos siempre pensando en mi bienestar.

Y a mis compañeros de clase por sus palabras de aliento las cuales me sirvieron de gran motivación en cada una de las etapas de la investigación.

AGRADECIMIENTO

Agradezco enormemente a cada una de las personas involucradas en la realización de esta tesis de grado desde la escogencia del tema, hasta su entrega.

Primeramente, a mis profesores de la maestría quienes en todo momento me ayudaron a preparar el protocolo donde se expusieran con detalle todos los aspectos a desarrollar en la tesis.

Seguidamente, a mi asesor y al profesor de español que siempre me apoyaron en la elaboración de la misma.

Finalmente, a los estudiantes de la carrera de inglés y al personal que labora en el Centro Regional Universitario en la provincia de Los Santos porque sin ellos no tendría los datos necesarios para obtener el resultado deseado.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	i
--------------------	---

Capítulo I:

ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN	1
1. Planteamiento del Problema.....	2
2. Antecedentes del Problema	2
3. Situación Actual del Problema.....	3
4. Hipótesis de la Investigación.....	3
5. Objetivos de la Investigación	4
5.1 Objetivo General.....	4
5.2 Objetivos Específicos	4
6. Delimitación	4
7. Justificación.....	5
8. Metodología	5
9. Limitaciones	5

Capítulo II:

MARCO DE REFERENCIA	7
1. Investigaciones con Similitud.....	8
2. Marco Teórico	10
2.1. La Sociedad del Conocimiento y las TICS	10
2.2. Perspectivas sobre la motivación en el aprendizaje.....	11
2.3. Los Software Educativos o Didácticos	13
2.3.1. Concepto.....	13
2.3.2. Estructuras de los SE.....	14
2.3.3. Clasificación de los Software Educativos	15
2.3.3.1. Según la gestión de errores de los alumnos	15

2.3.3.2. Según el control del SE sobre el aprendizaje de los alumnos y la estructura del motor del SE	15
2.3.3.2.1. Ejercitadores.....	15
2.3.3.2.2. Programas tutoriales	15
2.3.3.2.2.1. Programas lineales.....	16
2.3.3.2.2.2. Programas ramificados.....	17
2.3.3.2.2.3. Entornos tutoriales	17
2.3.3.2.2.4. Sistemas tutoriales expertos	17
2.3.3.2.3. Banco de datos	18
2.3.3.2.3.1. Bases de datos convencionales.....	18
2.3.3.2.3.2. Base de datos tipo sistema experto.....	18
2.3.3.2.4. Simuladores	18
2.3.3.2.4.1. Entornos sociales.....	19
2.3.3.2.4.2. Modelo físico-matemático.....	19
2.3.3.2.5. Constructores	19
2.3.3.2.6. Programas herramientas.....	20
2.3.3.2.6.1. Procesador de texto	20
2.3.3.2.6.2. Gestores de bases de datos	20
2.3.3.2.6.3. Hoja de cálculo.....	21
2.3.3.2.6.4. Editores gráficos.....	21
2.3.3.2.6.5. Programas de comunicaciones	21
2.3.3.2.6.6. Programas de asistencia asistida	21
2.3.3.2.6.7. Lenguajes y Sistemas de autor	22
2.3.4. Funciones que desempeña un Software Educativo	22
2.4. Análisis del desarrollo histórico del Proceso de Aprendizaje de las Competencias Comunicativas	22
2.5. La computadora como asistente de aprendizaje	24
2.6. El Inglés y el uso de recursos tecnológicos	25
2.6.1. El software didáctico y el inglés	27
2.6.2. Software Educativos para aprender inglés	28
2.6.2.1. Ejemplos de Software Educativos utilizados en al aprendizaje del idioma inglés	29
2.6.2.1.1. Tell me More.....	29

2.6.2.1.2. Rosetta Stone	29
2.6.2.1.3. Selingua Columns	29
2.6.2.1.4. Pimsleur	30
2.6.2.1.5. EyeSpeak	30
2.6.2.1.6. eEnglish Learning	30
2.6.2.1.7. FluentU	31
2.6.2.1.8. Transparent Language.....	31
2.6.2.1.9. Instant Immersion English	31
2.6.2.1.10. Complete English Web Suite	32
2.7. Aportes del software educativo a la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.....	32
2.8. Inconvenientes	33
3. Definición de Conceptos	34
3.1. Conceptual	34
3.2. Operacional	35
4. Sustentación de la investigación.....	36

Capítulo III:

MARCO METODOLÓGICO	37
3.1. Marco Metodológico.....	38
3.1.1. Tipo de Investigación	38
3.1.2. Población y Muestra.....	38
3.1.2.1. Población	38
3.1.2.2 . Muestra	38
3.1.3. Fuentes de Investigación	39
3.1.3.1. Fuentes de Información Primaria	39
3.1.3.2. Fuente de Información Documental	39
3.1.4. Instrumentos de Recolección de Datos	39
3.1.5. Análisis de la Información	39

CAPITULO IV:

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	40
4.1. Presentación y Análisis de resultados	41

4.1.1. Presentación y Análisis de la encuesta a estudiantes del Centro Regional Universitario de Los Santos	41
4.1.2. Presentación y Análisis de la entrevista a estudiantes de los anexos de Macaracas y Tonosí.....	63
 CONCLUSIONES	 71
 RECOMENDACIONES	 74
 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	 76
 ANEXOS	 79

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro # 1: Uso del laboratorio de lenguas	41
Cuadro # 2: Momento de uso del laboratorio de lenguas	43
Cuadro # 3: Frecuencia de visitas al laboratorio.....	45
Cuadro # 4: Uso de software educativo en las materias de inglés	47
Cuadro # 5: Tipo de software educativo usado en la carrera de inglés.....	49
Cuadro # 6: Nombre del software educativo	51
Cuadro # 7: Conocimiento del uso de un software educativo.....	53
Cuadro # 8: Influencia del software educativo en el aprendizaje oral del inglés.....	55
Cuadro # 9: Tipo de influencia del software educativo en el aprendizaje oral del inglés	57
Cuadro # 10: Aspectos de la comunicación oral beneficiadas por el software educativo	59
Cuadro # 11: Aplicación del nuevo conocimiento adquirido en el software educativo	61

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro # 1: Conocimiento del uso del software educativo.....	63
Cuadro # 2: Utilidad del software educativo en inglés	64
Cuadro # 3: Uso del software educativo en la carrera universitaria	65
Cuadro # 4: Cantidad de visitas al laboratorio de lenguas	66
Cuadro # 5: Momento de uso del laboratorio de lenguas	67
Cuadro # 6: Influencia del software educativo en el aprendizaje del inglés.....	68
Cuadro # 7: Aspectos de la comunicación oral del inglés influenciadas por el software educativo.....	69
Cuadro # 8: Práctica de lo aprendido a través del software educativo.	70

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfico # 1: Uso del laboratorio de lenguas	41
Gráfico # 2: Momento de uso del laboratorio de lenguas	43
Gráfico # 3: Frecuencia de visitas al laboratorio	45
Gráfico # 4: Uso de software educativo en las materias de inglés	47
Gráfico # 5: Tipo de software educativo usado en la carrera de inglés.....	49
Gráfico # 6: Nombre del software educativo	51
Gráfico # 7: Conocimiento del uso de un software educativo.....	53
Gráfico # 8: Influencia del software educativo en el aprendizaje oral del inglés.....	55
Gráfico # 9: Tipo de influencia del software educativo en el aprendizaje oral del inglés	57
Gráfico # 10: Aspectos de la comunicación oral beneficiadas por el software educativo	59
Gráfico # 11: Aplicación del nuevo conocimiento adquirido en el software educativo	61

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo n° 1: Instrumentos utilizados durante la investigación.....	80
Anexo n° 2: Comunicado legal o permiso para realizar la investigación.....	86
Anexo n°3: Evidencia del proceso de investigación.....	88
Anexo n° 4: Propuesta.....	91

RESUMEN

El objetivo principal de esta investigación es analizar cómo la llegada de la era tecnológica ha producido grandes cambios en los estilos de enseñanza- aprendizaje. Un claro ejemplo es el uso de software educativo en las materias de la licenciatura en inglés del Centro Regional Universitario de Los Santos, y su influencia en la adquisición de nuevos conocimientos de la comunicación oral.

Este proceso investigativo inicia con una breve descripción del problema acompañado de una serie de datos importantes relacionados con el tema. Seguidamente, se realiza una explicación detallada del concepto, tipos y la influencia de este tipo de programa en el desarrollo de las habilidades lingüísticas. La información presentada es reforzada con el uso de instrumentos de recolección de datos en los cuales los estudiantes de dicha carrera expresan sus opiniones respecto al tema. Luego, se organizan las respuestas a manera de cuadros y gráficos con la intención de validar la hipótesis del proyecto.

ABSTRACT

The Research's objective is to analyze how the technological era has produced big changes in teaching - learning methods. An example is the use of educational software in the English's degree and how it can influence the speaking abilities development.

This investigative process begins with a brief description of the problem and some elements related to the topic. After that, the investigator describes the concept, types of software and the influence of it on the language skills. Also, students express their opinions through two data collection instruments. Then, the whole answers are organized in charts and graphics to corroborate the hypothesis.

INTRODUCCIÓN

El software educativo es un programa informático diseñado para gestionar las áreas de una institución educativa. Es tan avanzado que permite administrar datos de todos los departamentos del centro en un solo lugar al mismo tiempo. Además, sirve de apoyo a maestros y estudiantes al momento de aprender y enseñar un nuevo tema.

Un buen recurso multimedia tiene en cuenta las diferencias de la población a la cual va dirigida; transformando una combinación de elementos como: voz, imágenes, sonidos y animaciones en la misma plataforma asociada a las TICs. Las actividades buscan brindar situaciones intelectuales repletas de pensamiento crítico. Cabrero Almenara (2007) detalla como el software educativo se centra en la transmisión de contenidos dependiendo del área de conocimientos y las habilidades a desarrollar. El uso de esta herramienta crea espacios integrales adecuados en los cuales el alumno siente tal motivación que impulsa su propio crecimiento académico sin la aparición de presiones externas.

Por su parte, García Vidal (2004) sostiene que los software educativos convierten al ordenador en un soporte importante en la adquisición de nuevos conocimientos, pues dan lugar a la interacción individualizada con la tecnología obteniendo respuestas inmediatas de acuerdo al ritmo de cada uno.

Los docentes de idiomas tienen como tarea indagar sobre las necesidades lingüísticas del alumnado para así incorporar la tecnología a la preparación de sus clases teniendo presente la calidad, la facilidad de uso, los objetivos y contenidos. La buena selección del software educativo garantiza el mejoramiento de la comunicación entre los involucrados. Igualmente, se crean canales para una correcta interacción docente- estudiante y se logran resultados satisfactorios al final del curso.

La siguiente investigación incluye información la cual demuestra el rol del software educativo en el aprendizaje oral del inglés a nivel universitario. La presente se divide en cuatro capítulos para facilitar la comprensión del futuro lector. El primer capítulo posee elementos de interés general como antecedentes y planteamiento del problema,

justificación, objetivos, hipótesis, delimitación y limitaciones. El segundo explica la influencia del recurso en el ámbito educativo. El tercero detalla el tipo de investigación, la población, muestra, fuentes de investigación y los instrumentos de recolección de datos. El último capítulo analiza los datos obtenidos en forma de gráficos y cuadros. Al finalizar el documento, se encuentran las conclusiones y recomendaciones ofrecidas por el investigador para darle solución al problema planteado.

Capítulo I

**ASPECTOS GENERALES DE LA
INVESTIGACIÓN**

1. Planteamiento del Problema

Hablar un idioma como el inglés en muchas ocasiones suele ser complicado debido a barreras como el tiempo, el entorno y la falta de motivación. Esta situación obliga a las personas a renunciar a su idea de ser bilingües. A fin de dar solución a dicho problema las instituciones educativas superiores deciden incluir en sus programas el uso de la tecnología buscando llamar la atención de más estudiantes y facilitar el proceso pedagógico. Por ejemplo, las carreras en inglés están innovando sus métodos y planes de estudios en las cuales algunas asignaturas son dictadas a través de programas especializados en la enseñanza del idioma buscando potenciar la trasmisión de nuevos conocimientos de una forma moderna. El alumnado aprende conceptos lingüísticos para luego ponerlos en práctica por medio de actividades virtuales. Además, su naturaleza intenta generar un nivel de interacción del estudiante con el sistema informático dirigido por un instructor. De igual manera el estudiante suele utilizar diferentes herramientas tecnológicas disponibles en su entorno adaptándose a la nueva era digital, pensando siempre en aprender a hablar correctamente el idioma. En este documento se da respuesta a la siguiente interrogante ¿De qué manera influyen los software educativos en el desarrollo del aprendizaje de la comunicación oral del idioma inglés en las carreras bilingües del Centro Regional Universitario de Los Santos?

2. Antecedentes del Problema

Antes de la aparición de la tecnología en la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera, su aprendizaje se enfocaba únicamente en disponer al alumno a actividades de repetición como elaboración de listas de vocabulario, diálogos grupales y a la lectura en voz alta dejando a un lado aquellas en las que el aprendiz se sienta cómodo con la estructura del idioma y desarrolle habilidades propias de la comunicación oral con altos niveles de interacción en ámbitos sociales.

3. Situación Actual del Problema

Las materias de contenido oral en las carreras de inglés suelen tener diferentes metodologías de enseñanza- aprendizaje dependiendo de las capacidades de la institución educativa. En el caso del Centro Regional Universitario sede Los Santos los contenidos se desarrollan dentro del aula de clases recreando diálogos o presentaciones con determinada cantidad de vocablos acompañado de algunas visitas al laboratorio de lenguas. El laboratorio contaba con un software educativo lleno de unidades prácticas adaptables a cada nivel de aprendizaje del idioma; sin embargo el uso de dicho programa ya no es constante debido al poco conocimiento de su influencia en la adquisición de nuevos conceptos sobre la lengua inglesa.

4. Hipótesis de la Investigación

H1: Los software educativos tienen una influencia positiva en el desarrollo del proceso de aprendizaje de la comunicación oral del idioma inglés a nivel superior.

Ho: Los software educativos tienen una influencia negativa en el desarrollo del proceso de aprendizaje de la comunicación oral del idioma inglés a nivel superior.

De las hipótesis se pueden observar las siguientes variables:

Variable independiente: los Software Educativos

Variable dependiente: el desarrollo del Proceso de Aprendizaje de la comunicación oral del idioma inglés a nivel superior.

5. Objetivos de la Investigación

5.1 . Objetivo General

1. Determinar el papel que ejerce el uso del software educativo en el proceso de aprendizaje de la comunicación oral del idioma inglés en el Centro Regional Universitario de Los Santos.

5.2 . Objetivos Específicos

1. Analizar la relación existente entre el proceso pedagógico bilingüe y las herramientas tecnológicas en la actualidad.
2. Identificar los tipos de software educativos más usados en el aprendizaje oral del nuevo lenguaje.
3. Descubrir el nivel de ayuda ofrecido por el software educativo a los estudiantes de las carreras de inglés.
4. Resaltar la importancia del software educativo en el aprendizaje de este idioma.

6. Delimitación

La investigación de tipo descriptiva busca especificar el papel del software educativo en el aprendizaje oral del idioma inglés en el Centro Regional Universitario de Los Santos.

El estudio se aplica a estudiantes de los diferentes años de la licenciatura en inglés en el período 2016-2019.

7. Justificación

Con el paso del tiempo, el inglés ha ido ganando terreno en las diferentes áreas características de un mundo completamente desarrollado. Esta situación ha llevado a millones de personas a considerar aprender el idioma como una carrera universitaria con la intención de tener una mejor calidad de vida. En vista de ello, las instituciones de educación superior ofrecen un gran ábanico de oportunidades de realizar ese deseo profesional que van desde técnicos hasta maestrías especializadas en el tema. Una muestra de ello es el Centro Regional Universitario de Los Santos el cual cuenta con una licenciatura con especialización en inglés.

Una de las habilidades lingüísticas a desarrollar a lo largo de la carrera es la destreza oral que poseen los individuos a través de diálogos o discursos e incluso con el uso de software educativos. Esta investigación busca demostrar cómo el uso de software educativos puede contribuir en el aprendizaje del estudiante al medir por sí mismo el avance obtenido y descubrir las debilidades e ir mejorando día tras día.

8. Metodología

La investigación está enfocada en un tema de gran interés para las nuevas generaciones como lo es el uso de programas informáticos en el aprendizaje de un idioma. La información presentada a lo largo trabajo es obtenida a través de diferentes fuentes de internet. Del mismo modo, los datos que sustentan la Hipótesis responden a opiniones de estudiantes que cursan la carrera de inglés en el Centro Regional Universitario de Los Santos y anexos.

9. Limitaciones

Durante la realización esta tesis se encontró las siguientes limitaciones:

- Poca información sobre la influencia ejercida por los software educativos en el aprendizaje del inglés, especialmente en el área de la comunicación oral a nivel universitario.
- La distancia entre la sede principal de Los Santos y el resto de las extensiones en la provincia.
- La falta de tiempo disponible para entrevistar a estudiantes de los tres turnos (diurno, vespertino y nocturno). En algunos casos como el de los anexos, el investigador divide la muestra en dos partes. La acción realizada consiste en entrevistar oralmente a un sector y al otro se le realiza una entrevista escrita porque estos grupos tienen el tiempo limitado para las clases por la distancia del centro y la cantidad de clases que reciben a la semana.

Capítulo II

MARCO DE REFERENCIA

1. Investigaciones con Similitud

A lo largo de la investigación, se encontraron una falta documentos enfocados en el rol de los software educativos en el aprendizaje del idioma inglés a nivel universitario. Muchos de los trabajos describen una situación de un colegio o son artículos de revistas científicas.

Algunos de los trabajos enfocados en el tema a investigar son:

1. **Título:** El Software educativo como estrategia para el aprendizaje de vocabulario en inglés a nivel a1 en un instituto.

Autores: Mateus, J.P. & Ortiz, A.V.

Tutor: Elba Consuelo **Año:** 2010

2. **Título:** Software educativo para potenciar la competencia comunicativa del inglés en la universidad

Autores: Fernando E. Macias- Mendoza

Revista: Dominio de las Ciencias **Año:** 2015

3. **Título:** La importancia de los software didácticos en el estudio de lenguas extranjeras en educación secundaria obligatoria.

Autores: Bárbara Azzurra

Tutor: Ingrid Mosquera Gende **Año:** 2015

2. Marco Teórico

2.1. La Sociedad del Conocimiento y las TICS

La tecnología ha llegado para quedarse convirtiéndose en una herramienta esencial en el proceso educativo en especial aquel relacionado con el aprendizaje del idioma inglés. Cabrero (2007) comenta sobre esta evolución experimentada por la sociedad al indicar: “La humanidad ha pasado por diferentes revoluciones tecnológicas... que han ido desde lo agrícola y artesanal hasta la industrial, postindustrial, y de la información o conocimiento que es en la que nos encontramos en la actualidad” (p.1).

Es importante señalar que la Sociedad del Conocimiento tuvo su primera aparición a inicios del siglo XXI, cambiando y mejorando por completo lo antes logrado con la Sociedad de la Información a finales del siglo XX, pues al comienzo solo se creaba y se accedía a la información mientras que ahora se desarrolla, transforma y difunde el conocimiento.

Uno de los principales pilares de la Sociedad del conocimiento son las Tecnologías mejor conocidas como las TIC. Existen innumerables conceptos capaces de describir dicho término. Por ejemplo, lo expresado por Marqués (2000) en un documento donde decide incluir dentro del concepto no solamente la informática y las tecnologías asociadas , sino cualquier tipo de medios de comunicación: los medio de comunicación social (*mass media*) y los medios de comunicación tradicionales con soporte tecnológico (fax, teléfono, etc.).

Siguiendo el mismo tema Cabrero (1998) hablo sobre las características de las TICs siendo aquellas que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones e interrelacionadas, permiten la aparición de nuevas realidades comunicativas.

Independientemente de la definición que más se ajuste a dicho término, es importante resaltar su implementación y uso en las ciencias de la educación, pues establece nuevas

concepciones de aprendizaje y a la vez dota al docente de herramientas modernas capaces de llamar la atención del estudiantado en todo momento. Basándose en este aspecto, grupos de expertos concluyen que si se quiere exponer valiosos contenidos educativos y que el alumno adquiriera aprendizajes significativos se requiere el uso de elementos multimedia en el aula de clases.

2.2. Perspectivas sobre la motivación en el aprendizaje

Antes de hablar del aprendizaje con Software Educativo (SE) se debe mencionar ciertos detalles sobre el aprendizaje y algunos modelos basados en él como lo son el cognitivista, el constructivista y el socio constructivista.

El aprendizaje es un proceso mediante el cual se origina una situación apta para la adquisición de conocimientos a través de la experiencia.

El primer modelo llamado cognitivista se origina en los años 70 siendo sus fundadores los pedagogos Piaget, Brunner y Kolhberg. Este paradigma estudia el sistema cognitivo e indica la conducta como el resultado de sus creencias. Sus teorías se enfocan en explicar los procesos de aprendizaje, los estudiantes con características específicas dispuestos a adquirir conocimientos significativos y la manera de procesar la información.

Dentro del campo de la educación el enfoque defiende fomentar un aprendizaje atendiendo todos los aspectos del sistema cognitivo: la memoria, la atención y la comprensión. El docente trabaja sobre las estructuras mentales de los alumnos con una enseñanza planificada sin ejercicios repetitivos con el fin de potenciar un aprendizaje real.

El modelo constructivista nace a partir de los estudios sobre el aprendizaje cognitivo en los niños realizado por Piaget. Este modelo describe al alumno quien con conocimientos y habilidades adquiridas previamente tiende a construir su propio aprendizaje convirtiéndose en el principal agente del proceso.

(Graells, TE/Didáctica: Enseñar/Aprender, 2011) el constructivismo considera que el aprendizaje es una interpretación personal del mundo (el conocimiento no es independiente del alumno) , de manera que da sentido a las experiencias que construye cada estudiante. Este conocimiento se consensúa con otros, con la sociedad. (El aprendizaje: requisitos y factores. Operaciones cognitivas. Roles de los estudiantes. Concepciones sobre el aprendizaje, <http://peremarques.net/actodidaprende3.htm>

En última instancia encontramos al modelo socio-constructivista enfocado en las ideas de Vigotsky. Tiene conceptos similares al constructivismo, se enfoca en la interacción de los discentes con su entorno. El medio ejerce un papel determinante en el aprendizaje.

Además de los tres modelos es necesario señalar la importancia de la motivación en el quehacer pedagógico ya que un buen material didáctico llama la atención del estudiantado y lo anima a querer saber más sobre el tema en específico. Las herramientas motivadoras no solo estimulan el aprendizaje sino que ayudan al docente a explicar los contenidos sin tantos contratiempos como los que suelen tener al usar elementos tradicionales. Los recursos multimedia hacen que los usuarios se familiaricen con los temarios e interactúen con otras personas usando imágenes, sonidos y/o videos durante la clase.

Para lograr la motivación el docente debe tomar en cuenta tres aspectos a la hora de enseñar como lo son el esfuerzo, las ganas de alcanzar los objetivos y las actitudes. Por ello hay que ser cuidadoso cuando se escoge los métodos de enseñanza-aprendizaje porque la motivación es una condición interna apoyada en las necesidades de la persona. Ya hemos hablado de la motivación desde un punto de vista general. Ahora la describiremos dentro del campo de los idiomas, específicamente del inglés.

Una buena herramienta didáctica atrae la atención centrando todas las acciones en el aprendizaje de lenguajes. La aparición de los recursos multimedia conduce al discente a familiarizarse con el ambiente al momento de interactuar. Él realiza actividades planteadas e indaga sobre futuros conocimientos del segundo idioma.

El docente es el encargado de crear un ambiente agradable donde se ofrezcan las condiciones básicas para lograr conductas orientadas a la estimulación del aprendizaje autónomo y realista, promoviendo la retroalimentación conjunta basado en una autoconfianza positiva. En este caso, se requiere aumentar los valores y actitudes hacia la segunda lengua. Las metas principales serían incrementar el uso de actividades divertidas acompañadas de recompensas adecuadas al nivel del éxito logrado en cada clase. Del mismo modo mostrar al inglés como una materia motivadora capaz de desarrollar nuevas habilidades comunicativas con influencias positivas en la sociedad y despertar la curiosidad sobre el aprendizaje de este idioma resultando más fácil y atractivo de aprender.

El uso de los software educativos dentro de la educación bilingüe cambia según el contexto y las características del alumno (capacidades, conocimiento, edad, intereses y habilidades). La metodología motivacional conlleva a determinar el lugar a emplearse, el tiempo y las necesidades de los estudiantes. Las técnicas que involucran la tecnología se han empezado a difundir en todas las etapas de la educación aludiendo al aprendizaje significativo.

Teniendo en cuenta lo anterior mencionado, se puede evidenciar el rol de las herramientas tecnológicas como el software educativo en la adquisición de conocimientos relacionados al idioma ya que ofrece alternativas dinámicas para reforzar la lengua y ejecutar su aplicación durante la interacción a través con un instrumento moderno.

2.3. Los Software Educativos o Didácticos

2.3.1. Concepto

Si se quiere profundizar sobre este tema es necesario primero hacer una aclaración donde se diferencie entre los términos de medio didáctico y recurso educativo. Según (Graells, 2000) un medio didáctico “es cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo un libro o un programa multimedia que

permite hacer prácticas de formulación química” (parr 2). Mientras que con el recuso didáctico (Graells, 2000) “es un cualquier material que, en un contexto educativo determinado, sea usado con la finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas. Los recursos didácticos que se pueden utilizar en una situación de enseñanza y aprendizaje pueden ser o no ser medios didácticos. Un video para aprender qué son los volcanes y su dinámica será un National Geographic sobre los volcanes del mundo a pesar que puede usarse como un recurso educativo, no es en sí mismo un material didáctico (solo pretende informar)” (parr 3).

Dicho de otra manera. Los medios didácticos facilitan el aprendizaje y los recursos se utiliza con finalidad educativa.

Un software educativo es un programa de enseñanza diseñado especialmente para ordenadores, excluyendo aquellas herramientas de uso global empresarial y que son empleadas dentro de centros educativos con finalidades pedagógicas (hojas de cálculos, procesadores de texto, editores y bases de datos). En ese caso los Software Educativos (SE) caen dentro de la categoría de medios didácticos dado que ellos ayudan a los estudiantes a captar con mayor facilidad los conceptos enseñandos en clases.

2.3.2. Estructuras de los SE

Como toda herramienta de enseñanza, los software educativos poseen una estructura que hace de los mismos una pieza moderna, sencilla y popular en las aulas de clases. A fin de sacar provecho al máximo de los SE se debe conocer a fondo sus partes fundamentales que son las siguientes:

- Interfaz: Es el entorno en el cual el usuario y el programa logran interactuar durante el proceso educativo. Se divide en dos partes. La primera es el sistema que permite la comunicación del programa con la persona (la pantalla e informes). La segunda es la que comunica al usuario con el programa (teclado, ratón, modem, etc.).

- Bases de datos: Lugar donde se almacena la información.
- Motor/Algoritmo: Disposición de la información por medio de acciones realizadas por el usuario.

2.3.3. Clasificación de los Software Educativos

En la actualidad existen un sinnúmero de variedades de SE por lo que se recomienda establecer categorías según su finalidad. La gama de programas se clasifica en:

2.3.3.1. Según la gestión de errores de los alumnos

Aquí se encuentran los tutoriales directivos (la computadora realiza revisión de la actividad mediante preguntas). En cambio en los no directivos es el usuario quien pregunta al programa.

2.3.3.2. Según el control del SE sobre el aprendizaje de los alumnos y la estructura del motor del SE

2.3.3.2.1. Ejercitadores

Ayudan al alumno a tener un conocimiento más profundo del tema estudiado previamente, a tomar nota de los errores cometidos y a reforzar sus estudios con retroalimentación inmediata a través de la resolución de problemas. El aprendizaje se vuelve individualizado al practicar a su propio ritmo. Las personas sienten confianza con el funcionamiento del programa lo que las motiva a querer aprender más día adía.

2.3.3.2.2. Programas tutoriales

Encargados de dirigir el aprendizaje de los estudiantes comparando sus respuestas con referencias anteriormente establecidas. A partir de esas actividades, se pone en práctica los conocimientos y se mejoran las capacidades intelectuales. Cuando se realizan ejercicios sin explicación previa se le denomina tutoriales de ejercitación. Ejemplo los programas de pregunta drill&practice, test y los programas de adiestramiento psicomotor que desarrolla las habilidades neuromotriz con tareas prácticas de aspecto comunicativo.

Los tutoriales son programas conductuales. Están basados en rutinas de ejercicios con sus respuestas establecidos. En el caso de fallar, se inicia una serie de repaso hasta lograr el objetivo de pasar el nivel.

Se subdividen en otras subcategorías como:

2.3.3.2.2.1. Programas lineales

Ofrecen actividades siguiendo un tipo de información la cual puede ser la misma o presentarse de forma aleatoria sin tomar en cuenta si las respuestas son correctas o no.

La computadora se convierte en un instrumento trasmisor de conocimientos pero la interacción es poca y el programa puede llegar a ser complicado por lo extenso del contenido.

2.3.3.2.2.2. Programas ramificados

Son modelos conductivistas, sus usos giran entorno a la valoración de la corrección de las respuestas y su especialización o la necesidad de profundizar en los temas.

Ofrece más interacción con una mayor exigencia intelectual para los estudiantes. En esta categoría se encuentran los programas multiniveles, que dividen el contenido en niveles con diferentes dificultades según se avance en el progreso, y los programas ramificados con dientes de sierra, que diferencian el contenido de las preguntas de profundización.

2.3.3.2.2.3. Entornos tutoriales

Inspirado en modelos pedagogicos conductivistas. Proporcionan herramientas de búsqueda de información para procesar y obtener un resultado. Podemos mencionar a los entornos de solución de problemas (*problem solving*) donde la persona recibe una serie de datos necesarios para su entendimiento y luego buscar la información faltante aplicando las reglas de solución de problemas. Una característica es la comprobación de la idoneidad de los recursos empleados en la obtención de resultados.

2.3.3.2.2.4. Sistemas tutoriales expertos

Se convierten en un tutor de clase como los Sistemas Tutores Inteligentes. Su función es reproducir un diálogo auténtico entre el estudiante y el programas, actuando como si fuera un tutor humano. Ellos guían al usuario en el aprendizaje mostrándole los errores cometidos a lo largo del camino.

2.3.3.2.3. Banco de datos

Contienen datos organizados en un medio estático que pueden consultarse en cualquier momento y lugar. Pueden tener una estructura jerárquica (elementos que dependen de otros), relacional (si están organizadas en unas fichas con mismo rango) o documental (contiene descriptores y almacena información en grandes volúmenes).

Dependiendo de la manera de acceder al contenido se divide en dos tipos:

2.3.3.2.3.1. Bases de datos convencionales

Información almacenada en forma de mapa, gráficos o ficheros que se recorren al procesarla.

2.3.3.2.3.2. Base de datos tipo sistema experto

Base de datos especializados que le explican al alumno al momento de acceder a las respuestas.

2.3.3.2.4. Simuladores

Medio interactivo generalmente en forma de gráficos o animaciones para que el usuario interactue, analice y modifique el entorno a su conveniencia gracias al aprendizaje por descubrimiento. La observación y manipulación ayudan a tomar decisiones en situaciones de experiencias de la vida real que en ocasiones son complicados de resolver, pues no suelen ocurrir a menudo en su alrededor. Facilitan el desarrollo de la percepción visual, los

reflejos, la coordinación psicomotriz, la capacidad de interpretación y reacción a estímulos externos.

Existen dos tipos de simuladores:

2.3.3.2.4.1. Entornos sociales

Realidad con leyes no determinadas ya que se debe cambiar de estrategias a lo largo de su uso. Los juegos de estrategia y aventuras son claros ejemplos de este tipo de simulador en el cual las situaciones tienden a ser modificadas constantemente.

2.3.3.2.4.2. Modelo físico-matemático

Representa la realidad a través de números o gráficos determinada con fórmulas establecidas. Estos programas son proyectados en una pizarra digital en el salón de clases. Los programas-laboratorio, los trazadores de funciones y los programas con convertidor analógico-digital que captan fenómeno externos al computador presentándolo mediante gráficos o información. Un modelo físico – matemático sirven como demostración o ilustración de un concepto estudiado en el aula.

2.3.3.2.5. Constructores

Módulos dentro de entornos programables disponibles para generar elementos de mayor complejidad.

2.3.3.2.6. Programas herramientas

Facilita el tratamiento de la información. El usuario modifica y usa los datos a su conveniencia. Son programas de uso laboral por lo que tiende a quedar fuera de los software educativos. Aunque existen algunos de uso simple que se puede dominar con el paso del tiempo.

Los programas más utilizados son:

2.3.3.2.6.1. Procesador de texto

Convierte a la computadora en una máquina para procesar información y luego ser reproducido a través de la impresora. En el sector educativo, su uso se enseña desde el nivel primario con el fin de familiarizar al alumno con sus componentes. El escribir en el ordenador ayuda a concentrarse en la redacción y mejorar la ortografía

2.3.3.2.6.2. Gestores de bases de datos

Crean sistemas de archivos capaces de almacenar grandes cantidades de datos de forma organizada y recuperarlas o modificarlas cuando sea necesario.

Con los gestores se pueden realizar ciertas tareas escolares como recoger información, estructurarla, crear una nueva base de datos, revisarla y reestructurarla.

2.3.3.2.6.3. Hoja de cálculo

Transforman la computadora en una calculadora facilitando el programar información en diferentes hojas de calculo cuando sea necesario resolver problemas matemáticos complejos disminuyendo el tiempo de trabajo.

2.3.3.2.6.4. Editores gráficos

Se emplea en la creación de murales, gráficos y anuncios en donde se resalte el uso de colores, imágenes o dibujos para llamar la atención del consumidor de un producto.

2.3.3.2.6.5. Programas de comunicaciones

Ayudan a las personas a comunicarse a corta o larga distancia con un modem y líneas telefónicas. El alumno puede desarrollar distintas actividades como intercambiar información con sus compañeros, acceder a bases de datos y comunicarse con personas de otros lugares lejanos.

2.3.3.2.5.6. Programas de asistencia asistida

Con el uso de instrumentos y convertidores analógicos-digitales recogen datos y se elaboran tablas que representan los fenómenos estudiados.

2.3.3.2.5.7. Lenguajes y Sistemas de autor

Este tipo de programa crea tutoriales para los docentes con poco conocimiento de informática con instrucciones básicas que se pueden dominar en pocas sesiones.

2.3.4. Funciones que desempeña un Software Educativo

Los software como medios educativos fueron diseñados principalmente para mejorar deben tener amplio conocimiento de su funcionalidad. Los SE suelen ser catalogadas como heramientas innovadoras, motivadoras, evaluadoras, investigativas y evaluativas. Es decir, la propuesta pedagógica ofrecida por los SE contiene una clara innovación en la presentación de la nueva información dando espacio a la tarea de investigación y evaluación.

Asimismo al ser utilizados en el campo de la educación necesitan poseer una adecuada adecuación de ritmos de trabajo de los usuarios porque cada estudiante es diferente a los demás. Un buen SE es vérsatil para adaptarse a todos los estilos de aprendizaje usando estrategias integradoras apostando a la excelencia académica fomentando conocimientos constructivos y significativos.

2.4. Análisis del desarrollo histórico del Proceso de Aprendizaje de las Competencias Comunicativas

Para poder comprender el proceso es fundamental conocer además de su historia todas las variables que participan en la actividad de aprender un idioma. De la lengua materna no existe un formato único de aprendizaje, pues se aprende de los ensayos y errores. El hábito de la comunicación se convierte la costumbre de qué decir y un tanto en el cómo.

Especialistas como González concuerdan en la existencia de tres componentes en el proceso comunicativo: orientador, ejecutor y evaluador. En el primer componente, la persona se orienta sobre las condiciones y objetivos característicos de la situación; en la segunda se toma en cuenta las operaciones para alcanzar la meta trazada y en la última se comprueba la efectividad de los resultados.

Algunos investigadores coinciden hay diversas formas de conocer la lengua. Una persona observa a hablantes nativos usar el idioma por tiempo determinado y luego formular oraciones basadas en sus observaciones.

Una lengua difiere de otra: cada una tiene su propio conjunto de fonemas que los organiza en un elemento del habla significativa de un pensamiento.

Lo anterior muestra lo complicado que puede resultar aprender un idioma. Constituye un trayecto largo en el cual la personalidad del estudiante se altera en la lucha de adaptarse a un nuevo idioma con todo lo que conlleva su cultura, forma de pensar y actuar.

El aprendizaje de un idioma no es algo tan sencillo. Muy pocas veces una persona logra hablarlo en tan poco tiempo sin practicarlo.

Todo individuo posee una memoria única la cual lo ayuda a procesar la información con facilidad. Ella representa un archivo de gran capacidad de almacenamiento a largo plazo. El conocimiento se refleja y se reproduce en el pensamiento humano condicionado por la práctica de las destrezas y habilidades.

Las habilidades se convierten en el mejor medio de interacción hombre- objeto y a su vez la comunicación es el conjunto de acciones realizadas por un sujeto para dar a conocer sus ideas a otros.

En el área educativa el rol del docente y del estudiante con respecto a la adquisición del nuevo idioma se ve modificado. La competencia comunicativa está relacionada con los principios

El término de competencia comunicativa en la adquisición del nuevo idioma está relacionado con los principios de competencia y actuación estipulados por Chomsky en el año 1965. En el cual se resalta su importancia social y su adecuación al contexto a desarrollar.

Por su parte Saville-Troike (1989) considera importante distinguir rutinas en contextos sociales específicos así como también hablar con personas nativas del idioma. La competencia comunicativa no sólo incluye el conocimiento de reglas sobre su uso, es más bien un acto cualitativo, pues su propósito es el desarrollo de habilidades que tienden a evolucionar con la puesta en práctica del conocimiento adquirido en el aprendizaje a lo largo del tiempo.

2.5. La computadora como asistente de aprendizaje

Por lo general la enseñanza de idiomas es basada en libros de textos o guías de apoyo. Sin embargo, la modernización de la sociedad ha motivado complementar los procesos educativos con sistemas de computación.

Los ordenadores en los últimos 30 años han ganado popularidad en las carreras educativas Individualizando la educación y personalizando las capacidades de los alumnos.

Según estudios sus usos y aplicaciones generan resultados prometedores. El alumno se vuelve autodidacta al recopilar la información manipularla y transformarla en datos esenciales para el éxito de su capacitación.

En este caso el docente relega un poco su papel como facilitador convirtiéndose en el administrador del temario y progreso de los estudiantes.

El internet aporta una inmensa fuente de material a la hora de aprender un idioma. La socialización del aprendizaje conlleva a encontrarse con otros individuos con quienes comparte las mismas metas, aprender un idioma. En los programas los usuarios pueden autocorregir los errores y ayuda a los demás a encontrar sus deficiencias para progresar académicamente y enriquecerse mutuamente.

La mayoría de estas aplicaciones cuentan con actividades dispuestas a crear espacios de aprendizaje enfocados en la práctica de lenguas extranjeras. El repertorio de sonidos del lenguaje nativo o el contenido de tarjetas visuales con vocabulario /frases aptas para ser aplicadas en cualquier momento siendo registrado en la cuenta del usuario y queda guardado para su posterior uso.

2.6. El Inglés y el uso de recursos tecnológicos

En los últimos años, se ha hecho importante dominar idiomas para acceder a la búsqueda de datos, operar máquinas por lo que el quehacer pedagógico ha establecido un vínculo con los recursos tecnológicos. Los alumnos consideran a este tipo de herramienta como una fuente de información y de comunicación en su vida cotidiana.

Hoy día, las universidades tienen como una de sus metas establecidas el construir escenarios tecnológicos donde las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC's) aporten cambios significativos en el campo educativo. Un claro ejemplo de este

tipo de recurso es el software educativo el cual es diseñado con la intención de impulsar en el usuario el deseo de desarrollar sus propias habilidades comunicativas. Su uso constante permite experimentar intencionalmente diversas situaciones de aprendizaje didáctico, determinando con precisión contenidos adecuados junto con las competencias más efectivas y el ambiente.

El docente por su parte debe cerciorarse de que su implementación sea pertinente en el ámbito educativo. La correcta observación docente mejora en el estudiante las habilidades lingüísticas del idioma y la apropiación de nuevos conceptos, frases e incluso maneras de pronunciar palabras.

Por eso, los software se centran mayormente en el léxico- semántico, pues su desarrollo es necesario desde los niveles de instrucción. La estructura da lugar a la aparición de diferentes usuario: administrador, alumno y docente cada uno con su clave de acceso desde cualquier computador. Incluso no requiere ser especialista en informática para manipularlo ya que se controla mediante menús. Los programas incluyen actividades con alto grado de interactividad donde el estudiante debe comunicarse exclusivamente en inglés con las demás personas utilizando las funciones comunicativas propias del idioma. Las unidades poseen lecciones de gramática inductivas incrementando el vocabulario por medio de rutinas acompañadas del contenido aprendido a lo largo de cada ciclo potenciando la competencia comunicativa.

El estudiantado debe tener en cuenta qué es comunicación, cuál es la lengua que se desea aprender (léxico), cómo usarlo (gramática y fonética) y la similitud con su lengua materna en vista que las capacidades intelectuales, personalidad e intereses juegan un rol importante en el aprendizaje.

2.6.1. El software didáctico y el inglés

La imagen clásica de la educación es un aula con docentes citando libros de textos y estudiantes transformando dicha información en apuntes.

No obstante el quehacer pedagógico ha experimentado grandes cambios en los estilos de enseñanza -aprendizaje; en especial en el área de idiomas.

La tecnología educativa vincula los momentos de aprendizaje con imágenes sonidos y emociones.

Los instrumentos didácticos permiten practicar la lengua a través de videoclips siendo mucho más atractivo su uso. La combinación garantiza oportunidades de recordar cómo utilizar las competencias lingüísticas.

Para el profesor de lengua, el software es una opción centrando un sinnúmero de herramientas y experiencias digitales dentro del salón de clases. Se transforma en una didáctica renovada como apuesta innovadora en la enseñanza del inglés.

La rama de la didáctica describe la forma en la que docentes o los propios alumnos instruyen, enseñar. Este término inevitablemente se suele fusionar con el de pedagogía dando como resultado una inter-relación dentro de un ambiente adecuado entre los sujetos involucrados estimulando la construcción de conocimientos de los estudiantes. (Flores, 1994) “El conocimiento no es una simple copia de las cosas, sino su construcción interior, por esto la pedagogía tiene que fundamentarse en la actividad del aprendiz.” (p.4).

El uso de software educativos en el proceso de enseñanza- aprendizaje como herramienta didáctica innovadora encuentra su sustento en la experiencia del aprendizaje mediado (E.A.M.) planteada en 1993 por Feuerstein donde se explica que para que el aprendizaje sea exitoso es necesario una relación entre el estudiante y las fuentes de estimulación siempre con un mediador (docente) dispuesto a transmitir estímulos los cuales sirvan para la aparición de nuevos conocimientos. Los estímulos facilitan el desarrollo de los estilos de aprendizajes en

los estudiantes para responder frente de las herramientas didácticas; en este caso, el software educativo.

El docente de idiomas encuentra en el software educativo un aliado diseñado con la finalidad de captar la atención del usuario. La nueva manera de enseñar el contenido ayuda a la formación de hábitos y conductas de aprendizaje independientes. El software educativo incluye funciones capaces de motivar al alumno a estudiar con mayor entusiasmo la unidad seleccionada y controlar su propio avance, pues el docente solo participa si los objetivos lo requieren.

Dicho en otras palabras, un software educativo favorece los procesos cognitivos a la hora de aprender un idioma, como lo es el inglés, ya que el estudiante fortalece las cuatro habilidades lingüísticas (Reading, Writing, Speaking y Listening) cuando utiliza este elemento durante las clases.

2.6.2. Software Educativos para aprender inglés

Aprender inglés como segunda lengua es una tarea divertida pero al mismo tiempo complicada si no se realiza con las herramientas adecuadas a cada nivel del estudiante. Por eso es importante buscar ayuda en caso de necesitarla. Los programas de computador o software educativos son una buena opción para aprender inglés de forma rápida y precisa. Poseen lecciones adaptables al estilo de aprendizaje solo es buscar el adecuado a los metas trazadas. Es decir, su selección depende del ritmo de estudio y el grado de disponibilidad.

2.6.2.1. Ejemplos de Software Educativos utilizados en al aprendizaje del idioma inglés

2.6.2.1.1. Tell me More

Software basado en el enfoque comunicativo. Se centra en la interacción y la utilización de las competencias lingüísticas en situación de la vida real. Las unidades tratadas a lo largo del programa abarcan temas de idioma general y de negocios. El mismo se adapta a las necesidades del usuario y brinda ayuda a los diferentes estilos de aprendizajes. Posee un formato de uso fácil lo que permite su implementación en cualquier aula de clases donde un profesor sea el guía del proceso.

2.6.2.1.2. Rosetta Stone

Es uno de los más conocidos debido a la alta calidad de sus actividades las cuales sumergen al usuario en el idioma ya que las lecciones son ofrecidas completamente en inglés motivándolo a pensar en dicha lengua. Contiene un sistema enfocado en patrones superando la memorización de simples términos y reglas. Se aprende nuevas palabras derivadas del conocimiento adquirido. Está diseñado especialmente para comenzar el estudio lentamente y aumentar la velocidad conforme se avance en el programa.

2.6.2.1.3. Selingua Columns

Impulsa el método activo de aprendizaje en forma de juego. El estudiante practica su vocabulario de inglés al elegir palabras y combinaciones adecuadas, si es correcta desaparece si no debe seguir intentando hasta conseguirlo.

2.6.2.1.4. Pimsleur

Método compuesto por audios aplicando el aprendizaje natural y participativo. Conformado por varios niveles cuya principal finalidad es enseñar cómo crear oraciones propias junto a un listado de palabras (500 por nivel) haciendo uso correcto del habla. Es recomendado usar si no se dispone de mucho tiempo, sólo se necesitan 30 minutos de práctica continua.

2.6.2.1.5. EyeSpeak

Software centrado en el desarrollo de las habilidades verbales y auditivas completando tareas divertidas. Este formato dispone de una lista de ejercicios y juegos llenos de vocablos en inglés, además de grabaciones hechas por profesores nativos habilitadas para ser reproducidas en cualquier momento que se necesite practicar y ser evaluados con un reconocimiento de voz que determina si lo dicho por el estudiante se parece o no a los patrones grabados.

Asimismo, se observan imágenes con diagramas de la boca y la lengua mostrando como reproducir los sonidos y mejorar la pronunciación de las palabras, midiendo el progreso con gráficas detalladas.

2.6.2.1.6. eEnglish Learning

Dentro de este formato, la persona realiza una prueba en donde se muestran las falencias del habla para luego ver la correcta posición de los labios, lengua y comprobar la pronunciación con el reconocimiento de voz. eEnglish mejora el acento, ritmo, entonación y el tiempo permitiendo decir palabras oraciones sin ningún error.

2.6.2.1.7. FluentU

Plataforma de inmersión en línea con videos de la vida real convertidos en temas de aprendizaje personalizadas. Incluye contenido propio de los hablantes nativos para adaptar al oído al estilo de idioma que se usa realmente.

Los términos son completamente ilustrados facilitando la comprensión de cada palabra. Junto a este material se puede encontrar películas, caricaturas, documentales, blogs, comerciales y charlas motivacionales divididos en niveles. Los usuarios en el sitio web reproducen tarjetas multimedia, subtítulos interactivos, transcripciones, imágenes, audios, usos en contextos y ejemplos de oraciones.

El modo de aprendizaje se basa en el historial de instrucción cada persona y elabora cuestionarios de acuerdo a lo aprendido anteriormente.

2.6.2.1.8. Transparent Language

Software con estilo de enseñanza adaptable a diferentes ritmos de aprendizaje. Emplea métodos fáciles y rápidos para cualquier tipo de usuario sin importar el nivel de conocimiento debido a una estructura flexible capaz de amoldarse a los gustos del alumno. Se pueden tomar cursos extensos o completar las actividades brevemente.

2.6.2.1.9. Instant Immersion English

Software destinado a la práctica del habla y lectura en inglés. Incluye tres niveles. El primero comienza con escrituras de palabras básicas más algunas lecturas. Los otros niveles aumentan la complejidad. El usuario frecuenta frases (comunes o no comunes)

y diálogos. Las instrucciones aparecen en 9 idiomas permitiendo adaptar las clases en la lengua materna y escuchar la pronunciación en el idioma inglés.

2.6.2.1.10. Complete English Web Suite

Las reglas de gramática y las palabras individuales pasan a ser el eje central de su funcionalidad. El programa contiene mini lecciones acompañadas por textos interactivos y preguntas de selección múltiple. El constante monitoreo del aprendizaje ayuda a determinar los objetivos alcanzados y aquellos que necesitan reforzamiento.

2.7. Aportes del software educativo a la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés

Los docentes coinciden en la importancia de sembrar valores como la responsabilidad en la vida escolar. Además, crear espacios donde los estudiantes se involucren de forma consciente y logren ser independientes en la toma de decisiones en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dependiendo del protagonismo que cada uno tenga en su propio aprendizaje, aspectos como la creatividad y la inteligencia se verán altamente beneficiados con el uso del software educativo. Esta idea encuentra sustento en el hecho que para fortalecer un aprendizaje verdadero es necesario contar con un fuerte enfoque comunicativo donde se evidencie la aparición de situaciones inmersas en el crecimiento de las habilidades comunicativas del inglés (lectura, escritura, habla y escucha). La práctica permite a la persona usar el idioma en la vida cotidiana (conversar, leer libros, escribir ideas, ver películas, etc.) como base para ir mejorando su discurso oral y escrito debido a la inclusión en el software de actividades repletas de vocabulario, fonética y gramática.

No existe una metodología mágica que asegure el logro completo de los objetivos en una asignatura. Los docentes necesitan buscar alternativas de enseñanza con didácticas para manejar el segundo idioma fácilmente. Él debe tener actitud flexible como mediador del progreso en las unidades del software educativo. Además, mostrarle al alumno como los errores cometidos es parte de su aprendizaje y que serán superados al completar las unidades del programa.

2.8. Inconvenientes

Una de los principales retos enfrentados en la educación es unificar los deseos de aprendizaje experimentados por los alumnos y las maneras de enseñar de los docentes. El profesor basa su trabajo según su perspectiva del contenido, olvidando cómo los demás adquieren conocimientos.

Los estudiantes expresan su sentir al momento de estudiar un contenido; por consiguiente, requieren ser asistidos por un personal dispuesto a mostrarles el camino, aceptar sus características y darles una visión del mundo al que aportarán sus conocimientos.

El software educativo tradicional suele presentar limitaciones a la hora de su uso en la adquisición de idiomas. El estudiante puede enfrentarse a cursos rígidos asistidos por computadora dando lugar a la aparición del aprendizaje memorístico impidiendo recrear actividades inmersas en la rutina.

De igual forma, algunos software necesitan tener bien desarrolladas las habilidades comunicativas para cumplir los ejercicios sin verse obligado a pedir ayuda extra.

El uso de ordenadores inhibe al alumno con dificultades de aprendizaje al momento de socializar porque les quita oportunidades de comunicarse con personas a su alrededor. La

persona se vuelve dependiente a la tecnología y sólo se sentirá cómodo Sí habla a través de un dispositivo electrónico en este caso la computadora.

La validez de los resultados en su aplicación dependerá de cómo se implemente dentro del campo educativo.

3. Definición de Conceptos

3.1. Conceptual

- Aprendizaje: adquisición del conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia, en especial de los conocimientos necesarios para aprender algún arte u oficio.
- Influencia: poder de una persona o cosa para determinar o alterar la forma de pensar o de actuar de alguien.
- Inglés: lengua germánica occidental que surgió en los reinos anglosajones de Inglaterra y se extendió hasta el Norte en lo que se convertiría en el sudeste de Escocia, bajo la influencia del Reino de Northumbria.
- Educativo: que sirve para educar.
- Software: conjunto de programas de cualquier tipo de un sistema informático.
- Software educativo: programa que tiene por finalidad ser usado como medio didáctico para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

3.2. Operacional

- Aprendizaje: adquisición de nuevos conocimientos respecto a un tema en específico.
- Educativo: todo elemento empleado con el fin de educar ya sea a una persona o a un conjunto de personas para aprender un tema en común.
- Influncia: efecto que produce una cosa sobre otra.
- Inglés: lengua germánica que tuvo su origen en Inglaterra.
- Software: programa informático utilizado para ejecutar un sinnúmero de tareas a través de una computadora.
- Software educativo: tipo de software característico del quehacer pedagógico.

4. Sustentación de la investigación

El investigador a lo largo del camino descubre el gran interés del estudiantado de asistir al laboratorio de lenguas con la intención de usar diferentes software educativos los cuales les permitan desarrollar y mejorar la manera de comunicarse en el idioma inglés.

Los datos arrojados en la investigación demuestran la influencia positiva que pueden tener estos programas informáticos en el desarrollo de habilidades lingüísticas de forma dinámica sin tanto distracciones o problemas a la hora de aprender el idioma.

En el caso de los docentes, su uso facilita la enseñanza de nuevos contenidos y a la vez permite vigilar el progreso de los alumnos lo que los convertiría en guías del proceso de aprendizaje.

Capítulo III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Marco Metodológico

3.1.1. Tipo de Investigación

La siguiente investigación es de tipo descriptiva, pues con ella se busca detallar la forma en la que las diversas herramientas tecnológicas pueden influir en el desarrollo del proceso de aprendizaje de un idioma, en este caso el inglés.

También es no experimental porque no se altera ninguna variante durante la actividad y los datos se obtienen a través de encuestas y entrevistas programada por el mismo investigador, recolectando información no cuantificante, los datos suelen ser subjetivos poco controlables impidiendo una explicación clara del hecho haciéndola una tarea cualitativa.

3.1.2. Población y Muestra

3.1.2.1. Población

La población de la investigación son los estudiantes de las Carreras de inglés del Centro Regional Universitario de Los Santos y los anexos de Macaracas y Tonosí.

3.1.2.2 . Muestra

La muestra son 116 estudiantes de los cuatro años que conforman los técnicos y licenciaturas en inglés realizados en el centro y anexos con un rango de edad estimada de 18 a 40 años de ambos sexos.

3.1.3. Fuentes de Investigación

3.1.3.1. Fuentes de Información Primaria

Estudiantes de la licenciatura en humanidades con especialización en inglés Centro Regional Universitario de Los Santos y anexos (Macaracas y Tonosí) ofrecen opiniones sobre la influencia del software educativo como herramienta de aprendizaje del inglés.

3.1.3.2. Fuente de Información Documental

La información descrita es recolectada a través de diferentes documentos en internet como tesis revistas científicas y sitios web.

3.1.4. Instrumentos de Recolección de Datos

Los datos son obtenidos aplicando encuestas y entrevistas a estudiantes licenciatura en humanidades en inglés en el Centro Universitario de Los Santos y anexos.

- Encuestas: Serie de preguntas que se hace a muchas personas para reunir datos o para detectar la opinión pública sobre un asunto determinado.
- Entrevistas: Conversación que un periodista mantiene con una persona y que está basada en una serie de preguntas o afirmaciones que plantea el entrevistador y sobre las que la persona entrevistada da su respuesta o su opinión.

3.1.5. Análisis de la Información

La información resultante de los instrumentos de recolección de datos se organiza en cuadros divididos en criterios con su respectiva cantidad y se explican en formato de gráficos circulares para facilitar la comprensión lectora del público.

Capítulo IV
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE
RESULTADOS

4.1. Presentación y Análisis de los resultados

En este punto se presentan cada uno de los resultados obtenidos por medio de la aplicación de instrumentos de recolección de datos sobre el uso de software educativos a nivel universitario.

4.1.1. Presentación y Análisis de los resultados de la encuesta a estudiantes del Centro Regional Universitario de Los Santos

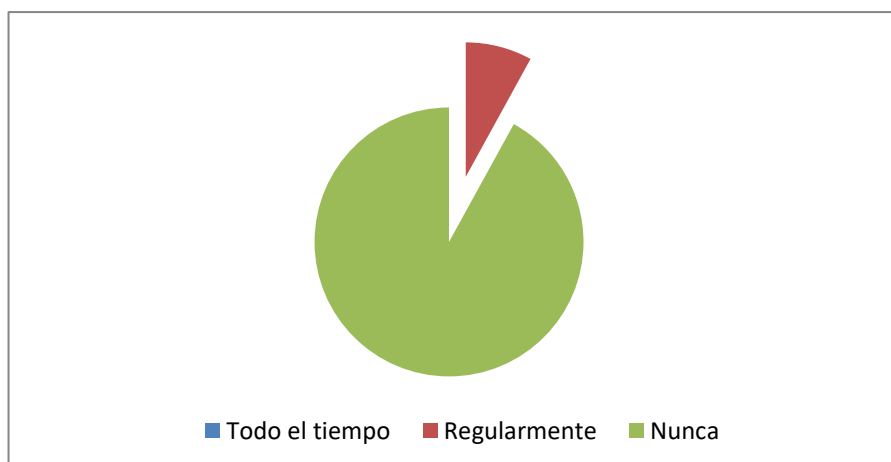
Pregunta 1: ¿Utiliza el laboratorio de inglés? (si su respuesta es nunca pase a la pregunta 7)

Objetivo: Determinar la asistencia al laboratorio de lenguas en el Centro Regional Universitario de Los Santos.

Cuadro # 1: Uso del laboratorio de lengua de lenguas

Criterio	Cantidad	Porcentaje
Todo el tiempo	0	0%
Regularmente	6	8%
Nunca	69	92%

Gráfico # 1: Uso del Laboratorio



Análisis: Solamente el 8% asiste al laboratorio de lenguas del Centro Regional Universitario de Los Santos. El propósito de sus visitas al lugar es recibir clases especiales con algún profesor o como un simple aula. No obstante, el uso de las computadoras se limita a ser una herramienta de apoyo dejando a un lado el uso de un software educativo en las materias de la carrera. El otro 92 % no posee la posibilidad de asistir. Todas sus clases son recibidas dentro del mismo salón sin posibilidad de salir de ahí.

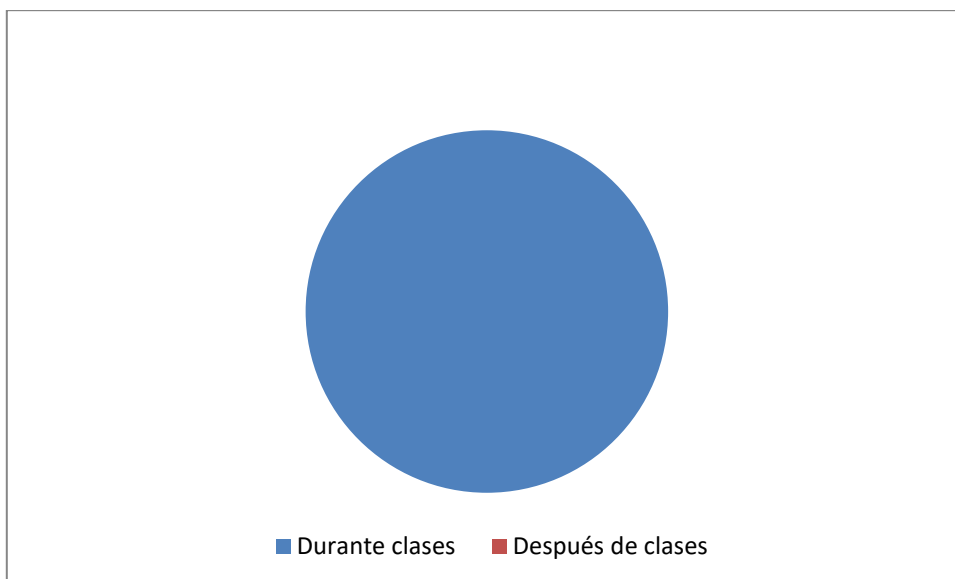
Pregunta 2: ¿En qué momento utiliza el laboratorio de lenguas?

Objetivo: Encontrar el momento de uso del laboratorio de lenguas durante la carrera de inglés.

Cuadro # 2: Momento de uso del laboratorio de lenguas

Criterio	Cantidad	Porcentaje
Durante clases	6	100%
Después de clases	0	0%

Gráfico # 2: Momento de uso del laboratorio de lenguas



Análisis: Los estudiantes del cuarto año nocturno del centro situado en Las Tablas suelen asistir al laboratorio con la finalidad de dar clases específicas con un profesor. Todo esto

ocurre dentro del horario establecido en el primer semestre de este año. Durante la clase, ellos presentan charlas exponiendo un material tratado en el aula, mas no usan un software como herramienta tecnológica. Lo anterior da un total del 100% de asistencia durante clases, un 0% despues de clases y un grupo no contesta a la pregunta porque no tiene acceso al laboratorio.

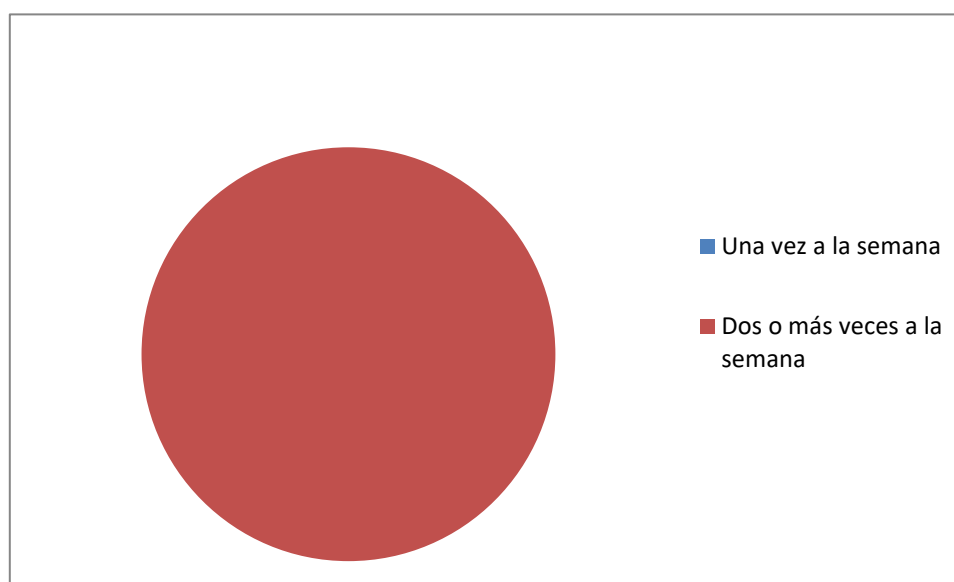
Pregunta 3: ¿Con qué frecuencia asiste al laboratorio?

Objetivo: Conocer la frecuencia con la que se asiste al laboratorio de lenguas del Centro Universitario.

Cuadro #3: Frecuencia de visitas al laboratorio

Criterio	Cantidad	Porcentaje
Una vez a la semana	0	0%
Dos o más veces a la semana	6	100%

Gráfico # 3: Frecuencia de visitas al laboratorio



Análisis: El 100% de los seis encuestados asiste al laboratorio dos o más veces a la semana con la intención de desarrollar actividades relacionadas a la tecnología pero sin utilizar software educativo en el aprendizaje del idioma; mientras que el resto de los alumnos (0%) no tiene la posibilidad de asistir a una ya sea por falta de espacios debidamente equipados o por el poco interés de las autoridades en incluir el software educativo en el proceso de enseñanza.

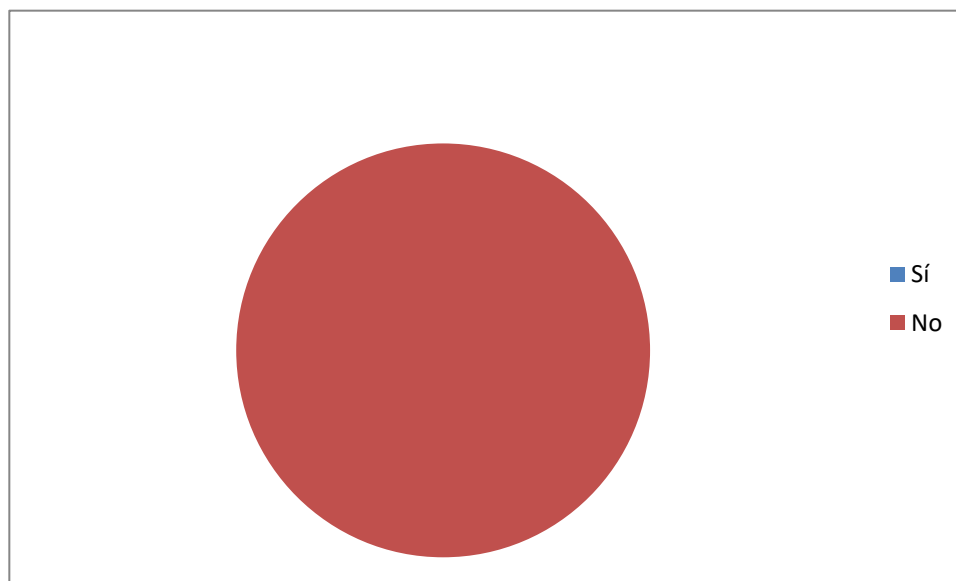
Pregunta 4: ¿Usa algún software educativo en el salón?

Objetivo: Reconocer el uso de software educativo en las materias.

Cuadro # 4: Uso de software educativo en las materias de inglés

Criterio	Cantidad	Porcentaje
Sí	0	0%
No	6	100%

Gráfico # 4: Uso de software educativo en las materias de inglés



Análisis: La segunda opción representada por el no obtiene un 100% del total de los seis entrevistados. En este caso en particular, ningún estudiante utiliza el software en la

licenciatura. La primera opción (sí) tiene el 0% aún cuando un sector del estudiantado le da un uso al laboratorio.

Un grupo de la muestra no contesta la pregunta por no cumplir con el requisito de uso. Las clases son de tipo tradicional. El docente explica el tema y los alumnos realizan tareas enfocadas en lo aprendido en el aula.

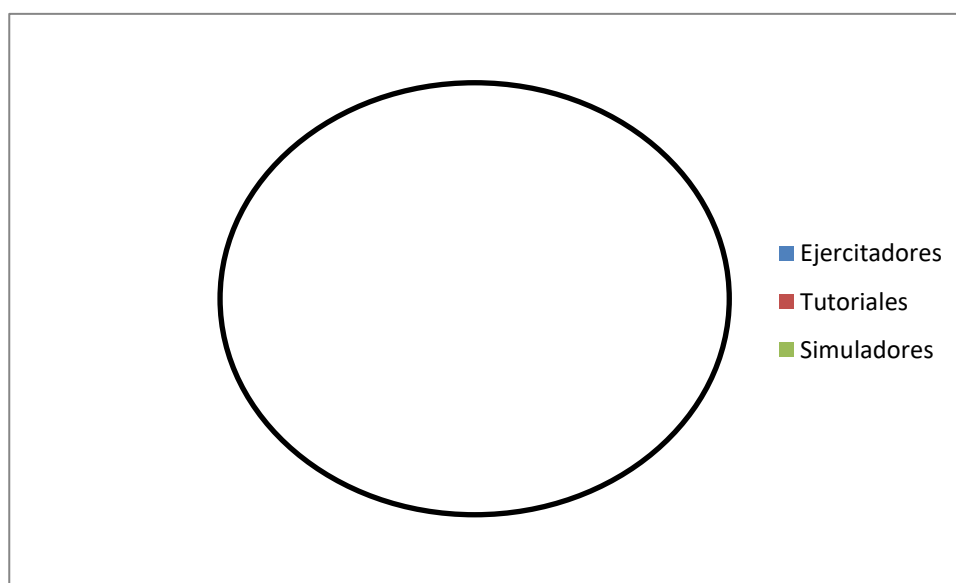
Pregunta 5: ¿Qué tipo de software educativo usa durante la licenciatura?

Objetivo: Identificar el tipo de software educativo usado en la licenciatura

Cuadro # 5: Tipo de software educativo usado en la carrera de inglés

Criterio	Cantidad	Porcentaje
Ejercitadores	0	0%
Tutoriales	0	0%
Simuladores	0	0%

Gráfico # 5: Tipo de software educativo usado en la carrera de inglés



Análisis: En años anteriores se aplicaba el uso de software educativos de tipo ejercitadores en el salón de inglés. No obstante, en la actualidad no se en el laboratorio de lenguas de la universidad en la provincia de Los Santos a pesar de contar con un lugar exclusivo para esta carrera, por lo que las tres opciones ofrecidas como respuestas (ejercitadores, tutoriales y simuladores) obtienen un 0%.

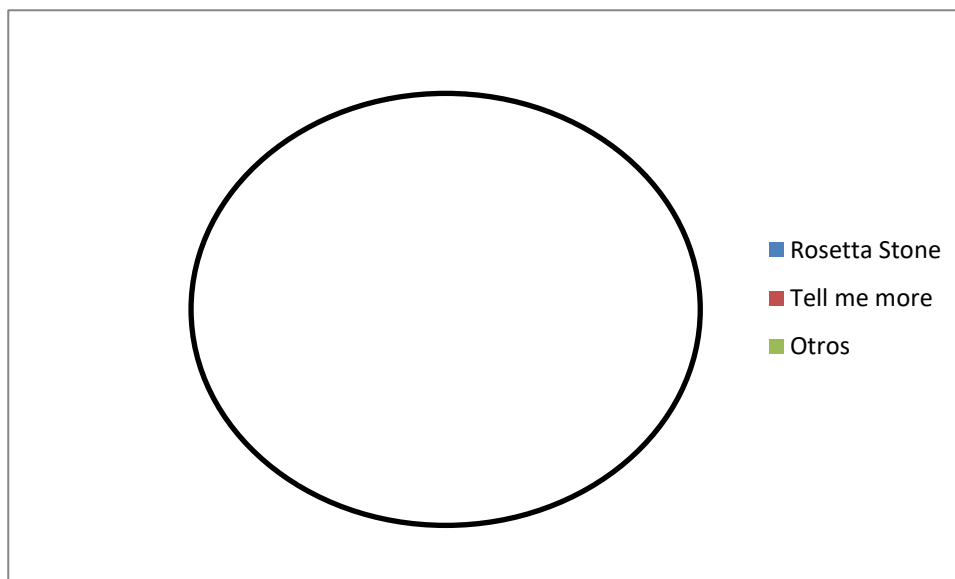
Pregunta 6: ¿Cuál es el nombre del software?

Objetivo: Indicar el nombre del software educativo utilizado en la universidad.

Cuadro # 6: Nombre del software educativo utilizado en clase

Criterio	Cantidad	Porcentaje
Rosetta Stone	0	0%
Tell me More	0	0%
Otros	0	0%

Gráfico # 6: Nombre del software educativo



Análisis: En el Centro Regional Universitario de Los Santos no se emplea software educativos en la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés por lo que las opciones en encuesta reciben el 0% de uso dentro de la carrera.

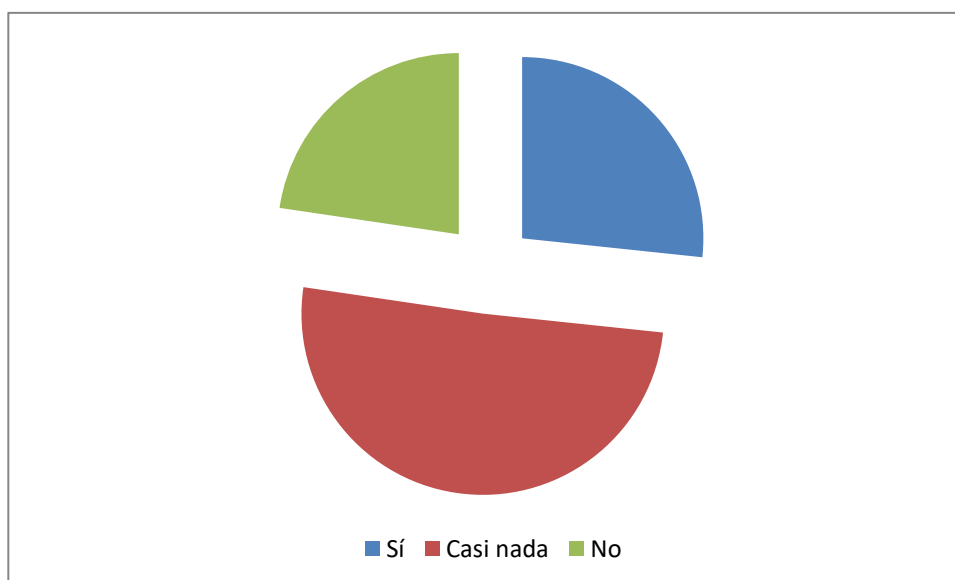
Pregunta 7: ¿Tiene conocimiento sobre el manejo de los software educativos?

Objetivo: Determinar el conocimiento de los estudiantes sobre el uso de los software educativos en la carrera de inglés.

Cuadro #7: Conocimiento del uso de un software educativo

Criterio	Cantidad	Porcentaje
Sí	20	27%
Casi nada	38	50%
No	17	23%

Gráfico # 7: Conocimiento del uso de un software educativo



Análisis: El 27% dice tener conocimientos sobre el manejo del software educativo aprendizaje de un idioma. El 50% reconoce poseer poca información del tema y un 23% no saber nada en cuanto al papel de esta herramienta en el inglés. Los otros estudiantes no contestan la pregunta porque no utilizan estos programas en su carrera.

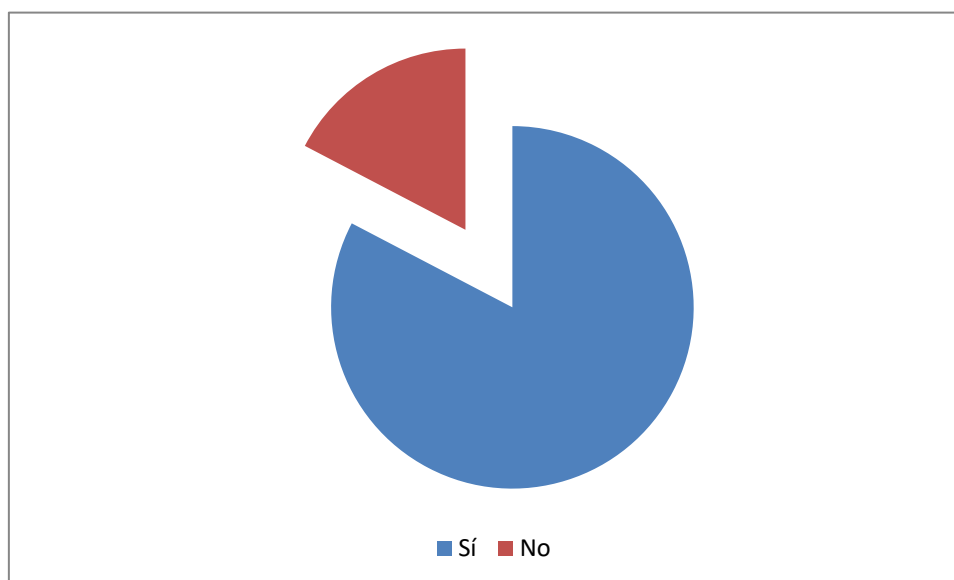
Pregunta 8: ¿Cree usted que el uso de los software educativos influye en el aprendizaje oral del inglés?

Objetivo: Saber la opinión del estudiante acerca del papel del software educativo en el aprendizaje del inglés.

Cuadro # 8: Influencia del software educativo en el aprendizaje oral del inglés

Criterio	Cantidad	Porcentaje
Sí	62	83%
No	13	17%

Gráfico # 8: Influencia del software educativo en el aprendizaje oral del inglés



Análisis: Muchos de los estudiantes (83%) ven al software educativo como un instrumento educativo de gran influencia en el aprendizaje del inglés. Su constante uso ofrece una variedad de actividades en la cual la comunicación oral se vuelve protagonista del proceso, permitiendo desarrollar habilidades lingüísticas de manera activa e inmersa en el idioma. Por el contrario, un 17 % no apoya la implementación del software educativo porque uno puede aprender mejor con situaciones experimentadas en la vida real.

En resumidas cuentas, existe un grupo de estudiantes que cree en la influencia ofrecidas por el software educativo en el aprendizaje de inglés lo que apoyaría la hipótesis de la investigación.

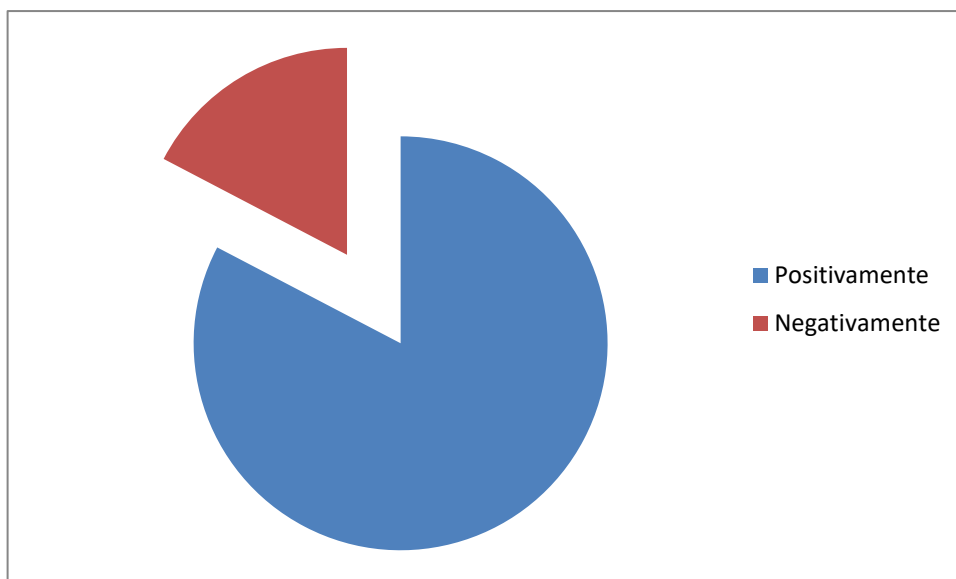
Pregunta 9: ¿De qué manera influye los software educativos en su aprendizaje oral?

Objetivo: Mostrar la influencia del software educativo en el aprendizaje del inglés basado en el criterio de los estudiantes.

Cuadro #9: Tipo de influencia del software educativo en el aprendizaje oral del inglés

Criterio	Cantidad	Porcentaje
Positivamente	62	83%
Negativamente	13	17%

Gráfico # 9: Tipo de influencia del software educativo en el aprendizaje oral del inglés



Análisis: El 83% considera que el uso de software educativo ofrece un contenido acompañado de material audiovisual, facilitando el aprendizaje de un nuevo idioma. Los alumnos tienden a

mejorar sus habilidades comunicativas a la hora de resolver cada actividad en la computadora. Por el contrario 17 % piensa que un software educativo entorpece el proceso debido a la falta de contacto con la realidad este puede crear una dependencia a la tecnología sin la cual el alumno no sería capaz de hablar inglés.

La hipótesis se ve reflejada en la mayoría de las respuestas de la encuesta lo que demuestra la influencia positiva que puede tener el uso de software educativo en el aprendizaje oral del idioma inglés.

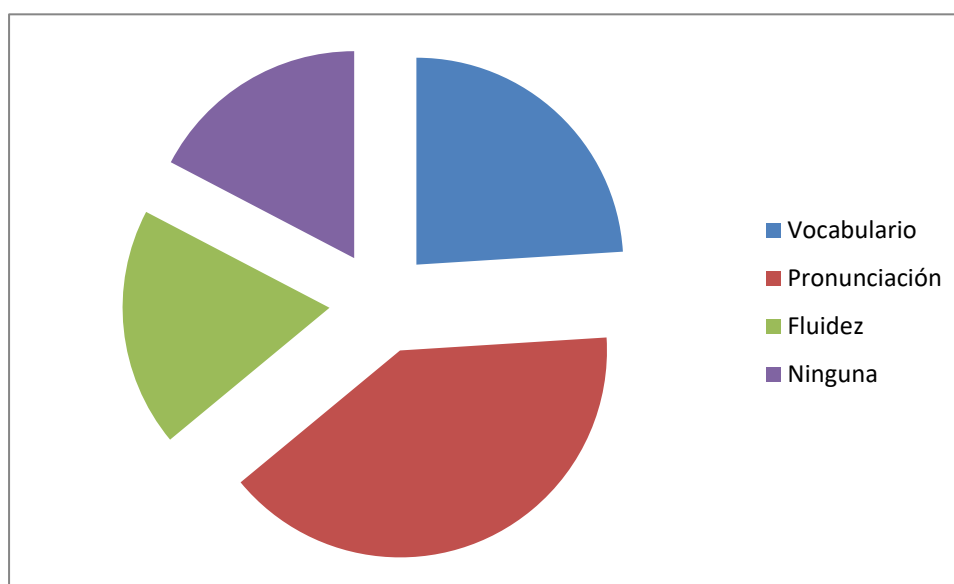
Pregunta 10: ¿Qué aspecto de la comunicación oral se ve influenciado por el uso de esta herramienta?

Objetivo: Especificar los aspectos de la comunicación oral en inglés que se ven influenciados por el uso del software educativo.

Cuadro #10: Aspectos de la comunicación oral beneficiadas por el software educativo

Criterio	Cantidad	Porcentaje
Vocabulario	18	24%
Pronunciación	30	40%
Fluidez	14	19%
Ninguna	13	17%

Gráfico # 10: Aspectos de la comunicación oral beneficiadas por el software educativo



Análisis: Para el 24% es primordial conocer palabras en el idioma a estudiar por lo que con un software educativo aprenderían un sin número de nuevos vocablos útiles en la comunicación en inglés.

En cambio el 40% piensa en la importancia del software educativo en el aprendizaje de sonidos de letras y palabras que les permitiría sentir mayor confianza al hablar inglés.

Un 19% afirma hablar fluidamente facilita la comprensión del mensaje transmitido sentirían una mejor confianza al expresar sus ideas usando el idioma estudiado.

Del otro extremo, están aquellos estudiantes (17%) quienes sienten que el software no refuerza ninguna habilidad comunicativa del idioma.

Esto significa que el software educativo es visto como una herramienta digital repleta de actividades donde el alumno genera conocimientos en las distintas áreas de la comunicación oral (gramática, fonética, etc) reforzando la hipótesis de la investigación.

Pregunta 11: ¿Cuándo pondría en práctica lo aprendido a través del programa informático?

Objetivo: Establecer el momento de uso de los conocimientos adquiridos a través del software educativo.

Cuadro #11: Aplicación del nuevo conocimiento adquirido en el software educativo

Criterio	Cantidad	Porcentaje
Siempre	43	58%
Muy poco	19	25%
Nunca	13	17%

Gráfico # 11: Aplicación del nuevo conocimiento adquirido en el software educativo



Análisis: Un 58% usaría lo adquirido a través del Software educativo todo el tiempo, pues lo considera de gran ayuda para el incremento de su conocimiento en inglés. Otro grupo de estudiantes conformado por el 25% practicaría en pocas ocasiones por ser un simple material extra. Por último el 17% nunca lo practicaría.

Lo planteado da a entender que los alumnos confían en el buen papel que tiene el uso de software educativo en la adquisición de conocimientos del inglés para ponerlos en práctica a lo largo de su vida y se confirma la hipótesis.

4.2.2. Presentación y Análisis de la entrevista a estudiantes de los anexos de Macaracas y Tonosí

Pregunta 1: ¿Tiene conocimiento sobre el uso del software educativo?

Objetivo: Determinar el nivel de conocimiento sobre el uso de software educativos en el aprendizaje del idioma inglés.

Cuadro # 1: Conocimiento del uso del software educativo

Criterio	Cantidad	Porcentaje
Sí	14	33%
No	12	28%
Muy poco	16	37%
Solo Word, Prezi o Power Point	1	2%

Análisis: Muchos estudiantes poseen conocimiento sobre el concepto de software educativo y sus funciones en el proceso de enseñanza; sin embargo, una parte de los entrevistados aún no sabe de su existencia y otros suelen confundirlo con programas similares como *Word, Prezi o Power Point* por simple desconocimiento del tema. Sumado a ello, la falta de recursos tecnológicos que tienden a limitar el uso de este tipo de herramientas tecnológicas en centros universitarios que no cuentan con lugares propios donde impartir clases.

Pregunta 2: ¿Considera útil el uso del software educativo en una carrera como inglés?

Objetivo: Reconocer la utilidad del software educativo en la materia de inglés.

Cuadro # 2: Utilidad del software educativo en inglés

Criterio	Cantidad	Porcentaje
Sí	32	74 %
No	2	5%
Tal vez	4	9%
No sabe	5	12%

Análisis: Los estudiantes creen que el uso de un software educativo a lo largo de su carrera universitaria puede llegar a ser beneficioso para el desarrollo de sus habilidades comunicativas. Por ejemplo, esta tecnología los ayudaría a captar con facilidad la variedad de palabras y/o sonidos del idioma inglés gracias a las actividades didácticas contenidas dentro del programa. Además, podrían hacer repasos generales de diferentes lecciones incluso los tratados en clase.

Hay un porcentaje de alumnos que desconocen del tema por lo que no se sienten seguros para dar una opinión concreta sobre la posible utilidad de un software en la carrera. Ellos prefieren primero probarlo durante un tiempo estimado y luego proceder a hablar de si funciona o no.

En el otro extremo, están aquellos que ven al software como un simple programa informático el cual no ofrecería beneficio alguno en la adquisición de un nuevo idioma y mucho menos para mejorar la comunicación oral en inglés.

Pregunta 3: ¿Ha usado software educativo en alguna materia de su carrera universitaria? De ser así ¿Cómo se llama el software?

Objetivo: Saber cuándo se aplica el software educativo en la carrera universitaria.

Cuadro #3: Uso del software educativo en la carrera universitaria

Criterio	Cantidad	Porcentaje
No	36	84 %
En otras carreras	2	5%
Solo programas como Word y Power Point	5	11%

Análisis: Hasta el momento de la aplicación de los instrumentos, no se ha utilizado ningún tipo de software en la carrera de inglés puesto que los anexos de Macaracas y Tonosí no tienen edificios propios por lo que imparten clases en centros de educación secundaria de dichos pueblos. Sin embargo, pocos estudiantes manifiestan haber utilizado software educativos en carreras distintas a la actual o usar programas informáticos que no entran en la categoría de educativos.

Pregunta 4: ¿Cuántas veces al día o a la semana visita laboratorio de lengua?

Objetivo: Estimar las veces al día en las cuales se visita el laboratorio de lenguas.

Cuadro #4: Cantidad de visitas al laboratorio de lenguas

Criterio	Cantidad	Porcentaje
Ninguno	43	100%

Análisis: Las materias de la licenciatura en inglés no incluyen visitas al laboratorio de lengua. Los profesores solo instruyen utilizando libros, tableros y en ocasiones algunas tecnologías como el proyector o incluso el correo electrónico. La ubicación y la infraestructura de los anexos impiden aplicar el uso de cualquier tipo de software por falta de espacios disponibles.

Algunos estudiantes mencionaron el hecho de visitar en repetidas ocasiones el salón de informática con la intención de reforzar su aprendizaje a través de internet, buscando ya sea el significado de una palabra o la correcta pronunciación de una frase.

Pregunta 5: ¿Cuándo utiliza el laboratorio de lenguas?

Objetivo: Indicar el momento exacto en que se asiste al laboratorio de lenguas

Cuadro #5: Momento de uso del laboratorio de lenguas

Criterio	Cantidad	Porcentaje
Nunca	43	100%

Análisis: Los anexos del Centro Regional Universitario de Los Santos no cuentan con un laboratorio acondicionado con herramientas necesarias para impartir clases de inglés por medio de programas informáticos por lo que los estudiantes reciben clases de manera tradicional en el aula y si utilizan un computador es en aula de informática.

Pregunta 6: ¿De qué manera influye el uso de software en el aprendizaje oral del inglés?

Objetivo: Clasificar la influencia ofrecida por el software educativo en el aprendizaje oral del inglés.

Cuadro #6: Influencia del software educativo en el aprendizaje del inglés.

Criterio	Cantidad	Porcentaje
Positivamente	32	74%
Negativamente	2	5%
Tal vez	3	7%
No sabe	6	14%

Análisis: La mayoría de los alumnos consideran al software educativo un aliado en el aprendizaje del inglés. La meta principal sería la adquisición de nuevos conocimientos y el desarrollo de sus habilidades comunicativas al completar cada una de las actividades del programa.

En el medio están los que no tienen idea de si influye positiva o negativamente por el simple hecho de no haber tenido la oportunidad de usar esta herramienta en la universidad o en el colegio.

En cambio un sector no lo ve como algo positivo por ser solo un programa informático o simplemente lo desconoce por el poco acceso que tiene a la tecnología.

Pregunta 7: ¿Cuáles aspectos de la comunicación oral se beneficia con el uso de los software educativos?

Objetivo: Reconocer la utilidad del software educativo en la materia de inglés.

Cuadro # 7: Aspectos de la comunicación oral del inglés influenciadas por el software educativo

Criterio	Cantidad	Porcentaje
Pronunciación	11	26 %
Vocabulario	9	21%
Traducción	1	2%
Fluidez	6	14%
Gramática	3	7%
Comunicación	7	16%
No sabe	4	9%
Ninguno	2	5%

Análisis: Aspectos como la pronunciación, gramática, traducción, fluidez y el vocabulario mejorarían grandemente a tal punto que las personas se sentirían más cómodas al momento de expresar una idea a otros en el mundo real. Ellos podrían mantener una conversación fluida utilizando las palabras aprendidas y recreando los sonidos correctos para cada ocasión. Del otro lado, están los que nunca han tenido la facilidad de acceder a esta tecnología y aquellos que no creen en sus beneficios por el poco trato del tema a nivel universitario.

Pregunta 8: ¿En qué momento pondría en práctica los conocimientos adquiridos a través de los software educativos?

Objetivo: Especificar cuándo se pondría en práctica lo aprendido con los software educativos.

Cuadro # 8: Práctica de lo aprendido a través del software educativo.

Criterio	Cantidad	Porcentaje
Vida diaria	21	49%
Trabajo	4	9%
Estudios	8	18%
Muy poco	2	5%
No sabe	5	12%
Nunca	3	7%

Análisis: Para los entrevistados el tiempo es un factor importante en el aprovechamiento de las ventajas ofrecidas por un software educativo. Basado en sus opiniones, se puede determinar que para muchos su uso crearía diversas oportunidades para poner diariamente en práctica los conocimientos adquiridos en las lecciones del software. Por otro lado, algunos de ellos solo piensan en recrear el contenido en ciertas ocasiones de su vida; mientras que un pequeño grupo nunca lo usaría por considerarlo innecesario para su aprendizaje. Sin olvidarse de esos estudiantes que desconocen del tema y prefieren experimentar antes de emitir una opinión.

CONCLUSIONES

Una vez finalizada la investigación, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- El software educativo, por ser un programa informático, motiva al alumno a captar contenidos lingüísticos de una manera más práctica a través de una relación armónica con la tecnología y ofrece un ambiente donde el usuario se siente cómodo a la hora de practicar los temas sin miedo a equivocarse.
- La gran variedad de software educativo existente en el mercado permite al estudiante seleccionar el tipo de programa que más se adapte a su estilo de aprendizaje y genere la construcción de conocimientos significativos. De igual manera fortalezca su rol de protagonista de su propio aprendizaje. La escogencia del tipo por parte de la institución académica depende de aspectos como el factor económico, tiempo, recursos y estilo de aprendizaje. Los más comunes son aquellos de uso fácil entre los que se puede mencionar Rosetta Stone, Tell me More.
- En el Centro Universitario de Los Santos y Anexos no se aplica el uso de software educativo en la carrera de inglés por no contar con lugares adecuados o las herramientas necesarias.
- La aparición de los software educativos ha beneficiado el quehacer pedagógico, pues su implementación da lugar a la vinculación de imágenes, sonidos y/o palabras con ciertos momentos de aprendizaje lo cual le ayuda al estudiante a saber el momento exacto para usar sus habilidades lingüísticas. Además, ofrece al docente herramientas didácticas de enseñanza.
- Los software educativos aportan modernas formas de interacción entre el profesor y el alumno. Su aplicación de estos programas tiende a crear cambios en la formación de nuevos conocimientos del idioma, ya que las personas acceden fácilmente a la información, reproducen el contenido y lo amoldan a su estilo de aprendizaje. La flexibilidad de sus datos le posibilita al estudiante el escoger el tipo de software basado

en las destrezas a desarrollar. Los contenidos están enfocados en actividades donde se refuerzan diferentes aspectos que van desde el vocabulario hasta la reglas de escritura.

RECOMENDACIONES

Según los datos obtenidos a lo largo de la investigación, se recomienda:

- Aprovechar el conocimiento que puedan tener los alumnos y profesores acerca del software educativo y ponerlo en práctica a lo largo de la carrera universitaria.
- Realizar capacitaciones dirigidas a docentes y estudiantes sobre software educativo con la finalidad de mostrarles su papel en el aprendizaje del inglés y cómo puede influir en el desarrollo de las habilidades comunicativas de un idioma.
- Facilitar el acceso al laboratorio de lengua a cualquier profesor que desee usar un software educativo en su materia.
- Programar visitas a laboratorio de lenguas en las cuales los estudiantes tengan la oportunidad de experimentar maneras dinámicas de aprender inglés.
- Incluir en el programa de estudio de la carrera de inglés, el uso de software educativo buscando beneficiar a los estudiantes con las herramientas tecnológicas disponibles en el Centro Regional Universitario de Los Santos
- Dar mantenimiento continuo a las computadoras para evitar posibles daños a los equipos como ha ocurrido en años anteriores.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barroso, Carmen; Gillamón, Joaquín; Hinojosa, Iván. Diseño de una herramienta de software para el aprendizaje del idioma basado en procesos históricos. Proyecto de Sistemas Informáticos. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Informática, 2013. 105pp.

Bonilla, Luis; Geikhman, Yuliya. (2019). Software para aprender inglés: 7 programas para aprender increíblemente rápido. Fluent U. Recuperado el 15 de enero de 2019 en: <https://www.fluentu.com/blog/english-esp/software-para-aprender-ingles/>

Diccionario de google. Recuperado el 20 de junio de 2018 en: https://www.google.es/search?sxsrf=ACYBGNQ1Ne5ILtkxSmIGNC8eF9QKkLw1dg%3A1572176307178&source=hp&ei=s4G1XYXLCK3a5gKEtbyoBA&q=google+diccionario&oq=google+di&gs_l=psy-ab.1.1.0l2j0i10j0l7.1319.5670..8554...0.0..0.1181.2934.0j5j2j5-1j0j1.....0....1..gws-wiz.....35i39j0i131.8VVjRh7NxgQ

Diccionario Líder Español. Voluntad S.A. Primera Edición. 2001.

Cabrero, Julio. (1998). Impacto de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación en las organizaciones educativas. En Lorenzo, M. et al. (coords) . Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales. (pp.197-206). Granada: Editorial Universitario. Recuperado el 10 de junio del 2018.

Cabrero, Julio. (2007) . Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Madrid: McGraw-Hill.

Faste, Alberto. Criterios de idoneidad pedagógica y uso de software educativo para la enseñanza del inglés: Estudio en el área de La Rioja. Trabajo de fin de master. La Rioja: Universidad Internacional de La Rioja, Tecnología e Informática, 2013. 74pp.

Flórez, R. (1994). Hacia una pedagogía del conocimiento. Santa Fe de Bogotá, Colombia: Mc Graw Hill.

Macías, F. (2015). Software educativo para potenciar la competencia comunicativa del inglés en la Universidad. Vol. 1, N° 1. pp. 85-95. Revista científica, Dominio de la ciencia. en: file:///C:/Users/Nexts/Downloads/Dialnet-

SoftwareEducativoParaPotenciarLaCompetenciaComunic-5761659%20(1).pdf. Consultado el 25 de octubre de 2017.

Marqués, Pere. (2011). El aprendizaje: requisitos y factores. Operaciones cognitivas. Roles de los estudiantes.

Matheus, Yuri; Ortiz, Victoria. El software educativo como estrategia para el aprendizaje de vocabulario en inglés de nivel a1 en un instituto. Monografía para optar por la licenciatura. Bogotá: Universidad Libre, Facultad de Ciencias de la Educación, 2010. 119pp.

ANEXOS

ANEXO N° 1

Influencia de los Software Educativos en el Aprendizaje Oral Inglés

Objetivo: Determinar la influencia ejercida por los software educativos en el aprendizaje de la comunicación oral del inglés a nivel superior.

Dirigida a los estudiantes de los técnicos y licenciaturas en inglés del Centro Regional Universitario de Los Santos.

Indicaciones: Lea cuidadosamente las siguientes preguntas y marque con una equis (x) la respuesta que considere más adecuada.

1. ¿Utiliza el laboratorio de inglés? (si su respuesta es nunca pase a la pregunta 7)

☐ Todo el tiempo ☐ Regularmente ☐ Nunca

2. ¿En qué momento utiliza el laboratorio de lenguas?

☐ Durante clases ☐ Después de clases

3. ¿Con qué frecuencia asiste al laboratorio?

☐ Una vez a la semana ☐ Dos o más veces a la semana

4. ¿Usa algún software educativo en el salón?

☐ Sí ☐ No

5. ¿Qué tipo de software educativo usa durante la licenciatura? (si selecciona tutoriales contesta la pregunta 6)

☐ Ejercitadores ☐ Tutoriales ☐ Simuladores

6. ¿Cuál es el nombre del software?

☐ Rosetta Stone ☐ Tell me More ☐ Otros

7. ¿Tiene conocimiento sobre el manejo de los software educativos?

☐ Sí ☐ Casi nada ☐ No

8. ¿Cree usted que el uso de los software educativos influye en el aprendizaje oral del inglés?

☐ Sí ☐ No

9. ¿De qué manera influye los software educativos en su aprendizaje oral?

☐ Positivamente ☐ Negativamente

10. ¿Qué aspecto de la comunicación oral se ve influenciado por el uso de esta herramienta?

☐ Vocabulario ☐ Pronunciación ☐ Fluidez ☐ Ninguna

11. ¿Cuándo pondría en práctica lo aprendido a través del programa informático?

☐ Siempre ☐ Muy poco ☐ Nunca

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO DE LOS SANTOS
MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR

Influencia de los Software Educativos en el Aprendizaje Oral Inglés
Entrevista dirigida a los estudiantes de los técnicos y licenciaturas en inglés del Centro
Regional Universitario de Los Santos.

Objetivo: Determinar la influencia ejercida por los software educativos en el aprendizaje de la comunicación oral del inglés a nivel superior.

Indicaciones: Conteste las siguientes basado en su propio criterio.

Método: Entrevista

Técnica: Abierta

Fecha: 9/6/19

Duración: 3 minutos c/u.

Lugar: Anexos de Macaracas y Tonosí

Sujeto: Estudiantes de la carrera de inglés

1. ¿Tiene conocimiento sobre el uso del software educativo?

2. ¿Considera útil el uso del software educativo en una carrera como inglés?

3. ¿Ha usado software educativo en alguna materia de su carrera universitaria? De ser así ¿Cómo se llama el software?
4. ¿Cuántas veces al día o a la semana visita laboratorio de lengua?
5. ¿Cuándo utiliza el laboratorio de lenguas?
6. ¿De qué manera influye el uso de software en el aprendizaje oral del inglés?
7. ¿Cuáles aspectos de la comunicación oral se beneficia con el uso de los software educativos?

8. ¿En qué momento pone o pondría en práctica los conocimientos adquiridos a través de los software educativos?

ANEXO N° 2

Las Tablas, 4 de junio del 2019

V.B.
Alonso de Luna
06/06/19

Anays Conde Herrera

Directora del Centro Regional Universitario de Los Santos

E.S.M.

Respetada Directora:

La presente carta tiene como finalidad desearle éxito en sus funciones laborales, y a la vez solicitarle permiso para la aplicación de los instrumentos de mi tesis de Maestría en Educación Superior titulada *La influencia de los software educativos en el aprendizaje oral del idioma Inglés en el Centro Regional Universitario de Los Santos* a los estudiantes de la carrera de inglés tanto en el centro como en los anexos.

Sin más nada que agregar se despide de usted,

M. Galástica

Miriam Galástica

8-845-1204

Estudiante

N. Galástica

Narciso Galástica

7-71-1008

Asesor

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
CENTRO REGIONAL
UNIVERSITARIO DE LOS SANTOS

70
06 JUN 2019
9:03 am

RECIBIDO

ANEXO N° 3

Aplicación de los instrumentos a estudiantes del Centro Regional Universitario de Los Santos y Anexos





ANEXO N° 4

Propuesta

TÍTULO: Uso del Software educativo en las materias de la licenciatura en inglés del Centro Regional Universitario de los Santos.

RESPONSABLES: Miriam Galástica

DURACIÓN: Un año escolar (10 meses)

ANTECEDENTES:

En el pasado, los profesores solían usar el laboratorio de lengua como herramienta de apoyo en el aprendizaje del inglés. Los estudiantes solían ir varias veces a la semana durante su segundo año para practicar el idioma a través de software educativos. Desafortunadamente, estos últimos años el laboratorio se ha convertido en un simple salón de clases donde las computadoras pasan a un segundo plano; pues se usan solo para realizar charlas. El resto del tiempo permanece cerrado.

JUSTIFICACIÓN:

Hoy día, la tecnología tiene un enorme protagonismo tanto en la vida diaria de los alumnos como en sus estudios; por lo que volver a incluir este tipo de herramienta en el proceso de aprendizaje del inglés facilitaría la comprensión de temas a través de actividades interactivas en las cuales el alumno pone a prueba su conocimiento e incluso es capaz de relacionar los nuevos conceptos con los ya aprendidos anteriormente. Dentro del software educativo, se encuentran aplicaciones capaces de producir respuestas en tiempo real basadas en el reconocimiento directo mediante colores, sonidos, imágenes y textos enfocados en la aplicación del idioma seleccionado.

El propósito es organizar visitas semanales al laboratorio de lengua e implementar el uso de software educativo. El docente lo incorpora a sus métodos de enseñanza buscando integrar las habilidades comunicativas al contenido propio de la cátedra. Además, mejorar el acceso a la información, permitiéndoles desarrollar aprendizajes individuales y grupales. De igual manera, convertir al alumno en el actor principal del quehacer educativo. Él completa las unidades siguiendo el ritmo de su propio aprendizaje. Las lecciones contienen actividades prácticas e interactivas sin tantos aspectos teóricos que tienden a confundir al estudiante.

BENEFICIARIOS:

DIRECTOS: Estudiantes de la carrera de inglés

INDIRECTOS: Profesores de la cátedra

EL PROBLEMA:

La propuesta de la aplicación de software educativo en la universidad busca responder a la siguiente problemática ¿Se puede mejorar la comunicación oral de inglés con el uso de software educativos en la licenciatura?

OBJETIVOS:**OBJETIVO GENERAL:**

- Retomar el uso de software educativos en las clases de inglés.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Reforzar las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes universidad.
- Facilitar el aprendizaje del idioma a través de herramientas tecnológicas
- Ofrecer a los docentes técnicas de enseñanza del inglés.
- Hacer uso del laboratorio y de las computadoras.

RECURSOS:**Recursos materiales:**

- Laboratorio de lenguas
- Computadoras
- Software educativo

Recursos humanos:

- Docentes de inglés
- Estudiantes de la carrera
- Directivos

DISTRIBUCIÓN DE RESPONSABILIDADES:

Actividad	Responsable
Ofrecer un laboratorio de lengua, computadoras y software educativos.	Directivo del centro
Capacitar al estudiantado sobre el uso de los programas.	Docentes Responsable del programa
Incluir en su planeamiento el uso de software educativo.	Docentes
Utilizar el software en clase.	Estudiantes

META:

- Mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes usando un software educativo en el aula.

PRODUCTO ESPERADO:

- Finalizar el año con estudiantes capaces de sostener una comunicación en inglés fluida gracias al software educativo.

PRESUPUESTO:

- Varía dependiendo del tipo de software que se desee usar en el laboratorio.